TORMENTA

ANO 1 • NÚMERO 8 • R$ 3,50

REINOS DOS DEUSES

COMEÇA SUA GRANDE JORNADA!

HA01 • R$ 1,50

HA02 • R$ 1,50

HA03 • R$ 1,50

HA04 • R$ 1,50

HA05 • R$ 1,50

HA06 • R$ 1,50

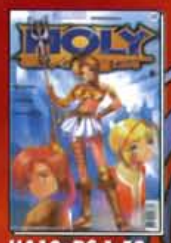
HA07 • R$ 1,50

HA08 • R$ 1,50

HA09 • R$ 1,50

HA10 • R$ 1,50

HA11 • R$ 1,50


HA12 • R$ 1,50

HA13 • R$ 1,50

HA14 • R$ 1,50

HA15 • R$ 1,50

HA16 • R$ 1,50

HA17 • R$ 2,80

HA18 • R$ 2,80

HA19 • R$ 2,80

HA20 • R$ 2,80

HA21 • R$ 2,80

HA22 • R$ 2,80

HA23 • R$ 2,80

HA24 • R$ 2,80

HENC1 • R$ 15,00

HAE01 • R$ 2,50

Complete sua coleção de HOLY AVENGER antes que seja tarde...

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Para **Holy Avenger Volume 1** e **2** (HENC1 e HENC2) acrescente ao total do pedido R$ 3,00 para SP/Interior ou R$ 4,00 para outros Estados. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849-2266 • 3849-1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio.

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:

SP/Interior	R$
1 a 3 revistas	1,75
4 a 15 revistas	4,40
16 a 30 revistas	4,75

Outros Estados	R$
1 a 3 revistas	2,00
4 a 15 revistas	5,10
16 a 30 revistas	6,00

Acima de 30 revistas, consulte pelo telefone: (11) 3849 2266

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem:

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

Holy Avenger

Rumores exagerados

Em certas ocasiões, sucesso demais atrapalha.

Sempre visando oferecer aos jogadores de **Tormenta** uma opção mais simples e acessível em RPG, a Trama Editorial deu início a uma nova série de suplementos — que teve sua estréia com o **Manual do Aventureiro.** O lado bom disso seria levar às bancas, a cada dois ou três meses, um suplemento completo sobre o mundo de Arton. O lado ruim é que, com isso, a produção de material para a revista TORMENTA ficaria comprometida. (Somos apenas humanos, ora!)

Portanto, os editores assumiram o compromisso de produzir novos suplementos nos moldes do **MdA** — desde que TORMENTA fosse interrompida por algum tempo, para a gente conseguir respirar! Isso levou muitos leitores a concluir (um tanto apressadamente) que a revista seria cancelada.

Não foi.

E o tempo acabou.

Portanto, aqui estamos de volta. Nesta edição de TORMENTA, conforme prometido, iniciamos uma série de artigos sobre os Reinos dos Deuses de Arton para aventuras extraplanares. Atendendo a pedidos, apresentamos o Protetorado do Reino com todos os seus integrantes. E ainda oferecemos uma amostra de como será **Reinado**, o próximo suplemento que levaremos às bancas.

Como muitos aventureiros já descobriram, não é tão fácil assim deter a Tormenta...

Os Editores, que
receberam aumento
(de trabalho)

A Guilda das Amazonas Livres 2

Defensoras das mulheres em Gorendill.

O Protetorado do Reino . 4

A formação oficial do mais famoso grupo de heróis do Reinado.

Reinos dos Deuses 14

Começa nossa viagem pelos Planos. Os reinos de Khalmyr, Nimb, Allihanna, Megalokk, Marah, Oceano e Lin-Wu

Deheon 22

Largada para o Reinado! Na íntegra, o reino capital de Arton.

O Necromante Responde 30

Dúvidas, críticas, fã do Vlad...

capa: André Vazzios

Diretor: Ruy Pereira • **Editores Executivos:** J.M.Trevisan, Rogério "Katabrok" Saladino • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Colaboradores desta edição:** André Vazzios, Joe Prado, Breno Tamura, Flávio Ribeiro • **Diagramadores:** Dawis Roos, Márcia M. S. Braga • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Números Atrasados:** Viviane Assis, Luzia Begalli • **Administração, Redação e Publicidade:** Rua Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP • **Telefax:** (11) 3849-1159/3849-2266 • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação bimestral da Trama Editorial Ltda, Ano I, #8. D&D™ Wizards of the Coast. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda. Sistema Daemon™ Daemon Editora

A Guilda das Amazonas Livres

Para entender as motivações da G.A.L. — Guilda das Amazonas Livres — é preciso conhecer as origens destas duas mulheres. Nenhuma delas é acessível o suficiente para divulgar sua história aos quatro ventos, mas ela não é de todo desconhecida...

Vinte anos atrás, antes de vir para Gorendill, a meio-elfa Ella era casada com um humano — um membro da Guarda Real do Rei Thormy, na época servindo em um posto de fronteira ao sul de Deheon com Tyrondir. O casal não tinha filhos, e ela se preocupava com a segurança do marido.

Naquele mesmo ano, a vila foi invadida e saqueada por renegados de Tyrondir, bandidos das florestas. A resistência foi grande na pequena vila, mas no fim os homens foram assassinados e as mulheres violentadas. Ella foi atacada pelo próprio líder do bando, por ser a mais bela entre as mulheres do lugar.

Transtornada, a meio-elfa deixou a civilização e passou a viver isolada nos ermos mais ao norte daquela região, levando apenas as roupas do corpo e a espada do marido morto, sobrevivendo da natureza, rezando aos Vinte Deuses todos os dias por vingança. Pouco tempo depois, ela descobriu-se grávida. Sabia quem era o pai da criança, e isso a deixou confusa e desesperada — mas logo viu naquela situação a Mão do Destino.

Nos seguintes 17 anos, mãe e filha viveram sós, dependendo apenas de si mesmas. Aretha tornou-se uma forte caçadora e hábil no uso da espada. Sua mãe, porém, nunca contou-lhe a verdade: a jovem sempre acreditou que seu pai fosse o guarda que morreu defendendo sua mãe.

Então o Destino voltou a agir. Durante estes anos, a gangue de salteadores continuou livre, aumentando sua riqueza de pilhagens. O grupo estendeu sua área de atuação e acabou encontrando o refúgio de Aretha e Ella. O líder e a meio-elfa se reconheceram mutuamente, pois ela pouco havia envelhecido e jamais esqueceria o rosto do bárbaro.

Houve uma luta terrível, em que os salteadores caíram um a um ante a selvageria da espada de Aretha. Em um duro combate, o líder foi derrotado pela jovem e dominado. As duas mulheres obrigaram-no a levá-las até o esconderijo de seus saques. Recolheram tudo que puderam entre moedas, jóias, armas e armaduras, e só então Aretha cravou a velha espada no peito do bandido e assistiu o solo beber seu sangue. Ella sorriu ao ver a irônica vingança cumprida.

Partiram com as riquezas, prometendo usá-las para a causa das mulheres vitimadas pela mesma violência que sofreram.

Chegada a Gorendill

Sua chegada deu-se há cerca de três anos. Utilizando sua recém-adquirida fortuna, construíram uma fortaleza murada de tamanho médio nos limites ao norte da cidade e começaram suas atividades — inicialmente, apenas como um abrigo para mulheres e fêmeas de qualquer raça humanóide.

Rapidamente, graças à sede de aventuras de Aretha, a Guilda logo tornou-se a base de um grupo de mercenárias habilidosas autodenominadas "As Amazonas Livres" sendo ela própria a mais habilidosa de todas. Ainda assim, o local não deixou de servir à proteção de qualquer mulher indefesa que requisite auxílio às suas portas.

Atualmente, porém, a Guilda anda enfrentando problemas. O governo de Gorendill acusa Aretha e sua mãe de oferecer abrigo a criminosas procuradas (o que não deixa de ser verdade: há muitas ladras na organização) e subverter a lei fazendo justiça com as próprias mãos (veja o Código da G.A.L., a seguir). Também corriam rumores sobre como a Guilda incita as mulheres a desobedecer seus maridos e negligenciar suas funções domésticas, entre outras profanações e perversidades que dizem ocorrer dentro dos muros da fortaleza. Dado seu comportamento isolacionista, nem Mãe nem Filha estão dispostas a refutar tais intrigas.

O Código da G.A.L.

A Guilda impõe certas regras para as mulheres associadas, duramente observadas tanto pela Mãe quanto pela Filha. Desobediência acarreta punições duríssimas: a G.A.L. protege e auxilia, mas espera lealdade.

O Código da G.A.L. foi redigido pela própria Mãe, Ella Magill:

1. "Nenhuma Amazona Livre deve negar proteção e/ou ajuda a qualquer mulher, não importa o local ou momento.

2. Nenhuma Amazona Livre deve permitir que homens interfiram em seus assuntos envolvendo a Guilda.

3. Nenhuma Amazona Livre deve falar da Guilda a homem algum, jamais revelando nossos segredos.

4. O corpo da mulher é sagrado, e só deve ser entregue por livre vontade e controle de sua possuidora. A violação é o mais hediondo dos crimes, e não merece nada menos que uma morte lenta e torturante para seus perpetradores. É dever de toda Amazona Livre punir estas feras disfarçadas de homens.

5. Toda Amazona Livre deve entregar, anualmente, 5% de todo o seu lucro em espólios para a Guilda.

6. É permitido a qualquer Amazona Livre, se esta o desejar, procurar um companheiro masculino e com ele se relacionar. Porém, jamais deve trair o Código.

Note que nem todas as mulheres acolhidas pela Guilda tornam-se Amazonas Livres — portanto, estas regras não lhes são impostas. Porém, elas pouco são informadas das operações da Guilda enquanto estão sob sua proteção. (Em **3D&T** a Guilda é um Patrono.)

A Mãe e a Filha

Ella Magill

Meio-elfa de cabelos vermelho-cobre, constantemente amarrados no alto da cabeça em um coque. Embora de aparência jovem e bela, é notável seu rosto marcado pelo sofrimento e as mãos calejadas pelo trabalho. Seus olhos cinzentos são frios e duros. Veste túnicas longas, escondendo o corpo. Ultimamente tem usado seu tempo para aprender magia em tomos, com os quais vem lentamente ganhando experiência.

3D&T: F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV; Meio-Elfa, Riqueza, Aliada (Aretha), Sobrevivência na Floresta, Insana: Fobia (ser violentada outra vez); Devoção (à Causa da G.A.L.), Água 1, Ar 1, Fogo 1

D&D: Meio-Elfa, Maga 3, Lawful Neutral (Judge); STR 9, DEX 12, CON 10, INT 18, WIS 12, CHA 10, HPs 10; AC 11 (+1 DEX), Att. Melee +0, Ranged +2, Saves Ref +4, Fort +1, Will +6; Speed 30ft., Size M; **Skills:** Gather Information +3, Knowledge (Nature) +10, Spellcraft +10, Spot +7, Wilderness Lore +4, Profession (farmer) +7; **Feats:** Alertness, Iron Will, Scribe Scroll; **Magias Conhecidas:** Todas do Nível 0, 9 do 1º Nível, 2 do 2º Nível; **Magias por dia:** 4x Nível 0, 3x 1º Nível, 2x 2º Nível; até o presente momento Ella não possui um Animal Familiar, portanto não pode usar Summon Familiar

Aretha Magill

Uma guerreira humana alta, de complexo atlético, cabelos negros muito lisos e longos e pele escurecida pelo sol. Fala pouco e é extremamente impulsiva em suas ações. É enormemente dedicada à causa da Guilda e segue o Código ao pé-da-letra. Usa uma armadura de placas cobrindo os braços e o torax, e um cinturão onde fixa sua bainha e espada. Tem fama de durona, e até a presente data nunca foi vista em companhia masculina. Jamais soube que seu verdadeiro pai era o saqueador morto por ela. Quando aparece junto de Ella, pessoas desinformadas dificilmente crêem que são mãe e filha.

3D&T: F1 (corte), H3, R2, A2, PdF1, (perfuração), 10 PVs; Ataque Múltiplo, Riqueza, Sobrevivência, Montaria, Devoção (ao Código da GAL), Fúria, Insana: Fobia (se apaixonar)

D&D: Humana, Guerreira 9, Lawful Neutral (Judge); STR 16, DEX 16, CON 14, INT 11, WIS 12, CHA 9, HPs 79; AC 17 (+7 Half-Plate Masterwork), Att. Melee +9/+4, Ranged +9/+4, Saves Ref +6, Fort +8, Will +7, Speed 20ft., Size M; **Skills:** Appraise +3, Climb +5, Intimidate +3, Ride +9, Craft (Trapmaking) +8; **Feats:** Ambidextery, Combat Reflexes, Exotic Weapon Proficiency (Bastard Sword), Weapon Focus (Rapier), Improved Critical (Bastard Sword), Improved Initiative, Leadership, Quick Draw, Toughness, Two-Weapon Fighting; Aretha usa como armas uma Espada Bastarda e uma Rapier (ambas são Masterwok), e sabe usar bestas com a mesma precisão.

AUTOR DESCONHECIDO

(pedimos aos leitores que não deixem de incluir seus nomes no final dos artigos para esta seção)

Eles são os aventureiros oficiais da Coroa. Suas missões são consideradas suicídio por pessoas comuns. E seu líder comanda com mão de ferro — literalmente!

As origens do Protetorado remontam ao governo de Philydio, o Tranqüilo, e são bem menos fantasiosas e metafísicas do que muitos imaginam. O então rei, cansado de mercenários que não se mostravam confiáveis e de constantes ataques de monstros contra os quais seus guardas não estavam devidamente treinados, decidiu criar um grupo de agentes especiais, altamente treinados, com o intuito de salvaguardar os interesses da Coroa.

Nascia assim a Força de Elite da Guarda do Reinado, que mais tarde seria conhecida como o Protetorado do Reino. Philydio delegou a liderança desse grupo a um amigo de longa data, Alan Greynnier, que foi o responsável pela introdução de magos e não-humanos no Protetorado, causando espanto para muitos na época.

Os primeiros anos foram difíceis. A aceitação só veio na época da morte (por doença) de Sir Greynnier, deixando o comando do grupo para Grevan Tormac II, um paladino de Khalmyr. Sob sua liderança, o Protetorado se tornou a potência que é hoje, um grupo não apenas de soldados, mas de heróis.

Até mesmo sua trágica morte, sacrificando-se para salvar seus companheiros de um grande ataque de orcs, serve de inspiração para aqueles que lutam por ideais de justiça, principalmente Arkam, o Guerreiro de Braço Metálico, atual comandante do Protetorado.

Atualmente a sede do Protetorado se encontra no Palácio Imperial de Valkaria. Inclui acomodações para até cem pessoas (embora nunca tenham ficado lotadas) e um arsenal de dar inveja a uma certa aliança de goblinóides. Somados aos recursos fornecidos pelo rei e pelo apoio da Grande Academia Arcana, os membros do Protetorado são mais do que capacitados para enfrentar qualquer ameaça que se apresente. Como equipe, poucos grupos de aventureiros em Arton podem superá-los.

Na verdade, se existe um ponto fraco no Protetorado, é a falta de potencial humano (e semi-humano). Como qualquer artoniano sabe, as missões do Protetorado sempre envolvem alto risco — e chega a ser raro que seus membros retornem sem alguém gravemente ferido ou mesmo morto. Basta lembrar que este grupo foi o primeiro a retornar com vida de uma área de Tormenta (mas com graves baixas).

Por isso, pelo menos três vezes ao ano são abertas inscrições para novos membros na própria sede, onde os candidatos são avaliados nos quesitos físico, mental e principalmente, caráter.

Quando se alista, o novato recebe o sugestivo título de "recruta", para no devido tempo ser promovido a "efetivo" e depois "graduado". Mais tarde, caso se mostre digno (e sobreviva) o suficiente, será aceito no Círculo (veja mais adiante). Vale ressaltar que em qualquer momento um membro do Protetorado pode desistir da carreira e sair do grupo — mas se optar por isso não poderá retornar jamais, sob pretexto algum. Como diz um ditado popular: "Entrar para o Protetorado é fácil. Sair é mais fácil ainda. O difícil é permanecer."

O Círculo

Este grupo compreende os mais antigos e/ou poderosos membros do Protetorado. São aqueles que chefiam as missões, arriscam suas vidas e lidam com o peso das decisões. Seus nomes e feitos são lendários, uma inspiração para grande parte dos aventureiros: é por admiração a eles que a maioria dos novatos decide se alistar e usar com orgulho o brasão do Protetorado do reino.

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

Sem dúvida um dos heróis mais conhecidos do mundo, Arkam assumiu o comando do Protetorado após a morte de Grevan Tormac II durante um ataque orc. Aliás, durante esse ataque Arkam conquistou a inimizade de todo e qualquer orc que encontra desde então — pois durante um acesso de fúria ele matou o assassino de seu amigo, um guerreiro orc chamado Krusk. O fato é que esse tal Krusk não só tinha uma grande, numerosa e vingativa família, como também é o nome mais comum que existe entre os orcs!

Muito já foi dito ou especulado sobre Arkam, mas a verdade é que ele luta para compensar um erro do passado, algo pelo qual ele se culpa até hoje: durante um ataque do mago Érebo à sua vila, quando teve o braço arrancado, o jovem Arkam fugiu da batalha em estado de choque, abandonando seu pai à mercê do inimigo. Depois disso recebeu do avô seu braço metálico, e jurou que enquanto vivesse combateria o mal. Esse juramento acabou levando-o a se alistar no Protetorado e, mais tarde, tornar-se o comandante.

Nota: nas estatísticas de jogo, números separados por uma barra referem-se aos valores sem braço/com o braço metálico.

3D&T

F3 (contusão), H3, R3, A3, PdF2 (contusão), 15 PVs

Vantagens: Arma Especial (Veloz, Retornável), Boa Fama, Investigação, Patrono (rei Thormy), Resistência à Magia, Armadura Extra contra Magia

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade, Inimigo (TODA a raça orc!)

Kit Caçador de Magos: Resistência à Magia e Armadura Extra contra Magia gratuitamente

D&D 3ª Edição

Humano Guerreiro 15º, Leal e Bom;

O Protetorado
do Reino

For 16/24, Des 14/16, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 14; PVs 106; CA 17 (usando braço de metal como escudo, 21), Iniciativa +6

Ataques: Maça Pesada +19/+14/+9 (dano 1d8+2)

Resistências: Fort +12, Refl +7, Vont +6

Perícias: Escalar +9, Ofício (Construir Armaduras) +7, Ofício (Forjaria) +7, Ofício (Armeiro) +7, Diplomacia +5, Intimidar +5, Saltar +9, Conhecimento (Nobreza) +6, Cavalgar +7, Observar +3, Natação +5, Usar Cordas +4, Sobrevivência +3.

Talentos: Lutar às Cegas, Trespassar, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Especialização, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Maça Pesada), Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Liderança, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Ataque Atordoante

Os modificadores do braço metálico são +7 para ataque corporal e +3 para ataque à distância.

GURPS

ST 15/20, DX 14/16, IQ 13, HT 15

Vantagens: Reflexos em Combate, Ambisdestria, Bonito, Prontidão +2, Força de Vontade +5, Reputação +4 (pessoas honestas e nobreza), Status +2, Riqueza (confortável), Braço Metálico (equivalente a um braço biônico), Grupo de Aliados (o Protetorado)

Desvantagens: Reputação -2 (submundo, vilões em geral), Senso do Dever (seu rei), Voto: combater o mal

Perícias: Machado/Maça 17/19, Briga 16, Cavalgar (cavalos) 13, Arremesso 14/16, Escudo 15/17, Besta 15/17, Faca 14, Natação 14, Heráldica 14, Ferreiro 16, Armeiro 14, Sobrevivência (floresta) 14, Rastreamento 13

Peculiaridades: costuma quebrar pedras (sem armas!) quando fica nervoso; fica irritado com pedidos de "faz de novo o truque do braço!"; não gosta de falar no passado; nunca vence uma discussão com a namorada Allieny; incompetente em jogos de azar (Jogo com NH 3)

Item Encantado: braço metálico com ST 20, DX 16, RD 10, 115 PVs, removível, encantado com Senha, Espada Fiel e Denominar

Allieny

Filha de um antigo nobre elfo com uma humana, Allieny conheceu o pior de ambos os mundos: nunca foi tolerada na cidade de Lenórien e mesmo entre os humanos não era bem vista. Quando seu pai se juntou ao Protetorado, a pedido de Alan Greynnier, ela insistiu em ir junto, para mostrar que todos estavam errados ao substimá-la.

Com o tempo, tornou-se uma guerreira formidável e uma belíssima mulher, apenas para receber a notícia dos acontecimentos em Arton-sul e ver a partida de seu pai, de quem não recebeu mais notícias. Sua alegria só retornou quando ela finalmente entendeu o respeito de seus pais pelos humanos; ela própria teve seu coração cativado por um jovem guerreiro que usava um artefato como braço direito e respondia pelo nome de Arkam.

Na verdade os dois haviam se conhecido anos antes do Protetorado, em um curioso acidente: Arkam inadvertidamente flagrou a meio-elfa tomando banho em um rio e seguiram-se várias situações desconfortáveis — entre elas algumas ameaças de morte (tanto por parte de seu pai quanto da própria meio-elfa!) e muitas, muitas explicações. Como dizem, são coisas do destino…

Arkam Braço Metálico, líder do Protetorado e um dos mais famosos heróis de Arton

3D&T

F1 (corte), H2, R3, A3, PdF3 (perfuração), 15 PVs

Vantagens: Meio-Elfa, Adaptador, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Manipulação, Aliado (Arkam)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Kit Amazona: Aparência Inofensiva gratuitamente

D&D 3ª Edição

Meio-Elfa Guerreira 11º, Leal e Neutra; For 16, Des 18, Con 14, Int 14, Sab 11, Car 17; PVs 87; CA 19; Iniciativa +4

Ataques: Espada curta +11/+6/+1 (dano 1d6+3)

Resistências: Fort +10, Refl +7, Vont +3

Perícias: Blefar +8, Escalar +5, Diplomacia +5, Obter Informações +7, Intimidar +5, Saltar +6, Conhecimento (Nobreza) +4, Ouvir +3, Cavalgar +7, Observar +3, Natação +1, Usar Cordas +6, Sobrevivência +2

Talentos: Prontidão, Ambidestria, Especialização, Desarme Aprimorado, Combate com Duas Armas Aprimorado, Tiro Certeiro, Precisão, Saque Rápido, Rastrear, Combate com Duas Armas

GURPS

ST 11, DX 18, IQ 13, HT 14

Vantagens: Meio-Elfa, Reflexos em Combate, Muito Bonita, Carisma + 4, Prontidão +2, Reputação +4 (entre a nobreza e boas pessoas), Ambidestria

Desvantagens: Reputação -2 (submundo em geral), Senso do Dever (Protetorado), Hábito Detestável (sempre quer ter razão)

Peculiaridades: superprotetora quanto ao pai e outros elfos; má perdedora

Perícias: Espada de Lâmina Larga 20, Espadas Curtas 18, Espada de Duas Mãos 18, Briga 18, Broquel 18, Dissimulação 16, Intimidação 15, Diplomacia 15, Lábia 17, Sex Appeal 19, Cavalgar 18, Escalada 19, Arremesso 18, Arco 19, Conhecimento do Terreno (Reinado) 13, Sacar Rápido 18, Escalada 17, Trato Social 15

Julian, o Mago de Guerra

Amigo de infância de Arkam, Julian se uniu ao Protetorado juntamente com ele. (Na verdade, um tentou furar a fila na frente do outro...)

Tendo deixado sua vila anos antes para estudar magia, o jovem mago escapou do ataque de Érebo — mas, ao saber do acontecido, começou a especializar sua magia para combate. Estudou com vários mestres, e em pouco tempo se tornou um mestre na arte de inflamar armas, congelar projéteis e usar golpes de vento, mas para ele não era o suficiente. Chegou até a conhecer os Magos de Combate de Wynlla, a tropa de elite do reino dos magos.

Então Julian se dirigiu ao Mestre Máximo da Magia, o Grande Talude, e propôs criar novas técnicas e novas magias voltadas para o combate. Essa proposta interessou ao Mestre Máximo, que aprovou e hoje apóia as pesquisas do mago. Julian conseguiu o que pretendia e até hoje continua praticando na Grande Academia a pesquisa de mágicas ofensivas.

3D&T

F0, H2, R5, A1, PdF2, 20 PVs

Vantagens: Arcano, Mestre (Talude), Ciências Proibidas

Desvantagens: Código de Honra da Honestidade, Ponto Fraco (total dependência de magia em combate)

Focus: Fogo 4, Água 3, Ar 4, Terra 2, Luz 3, Trevas 1

Kit Mago de Combate: Focus +1 para as Magias Iniciais, Focus -1 para todas as magias que não causam ou protegem contra dano

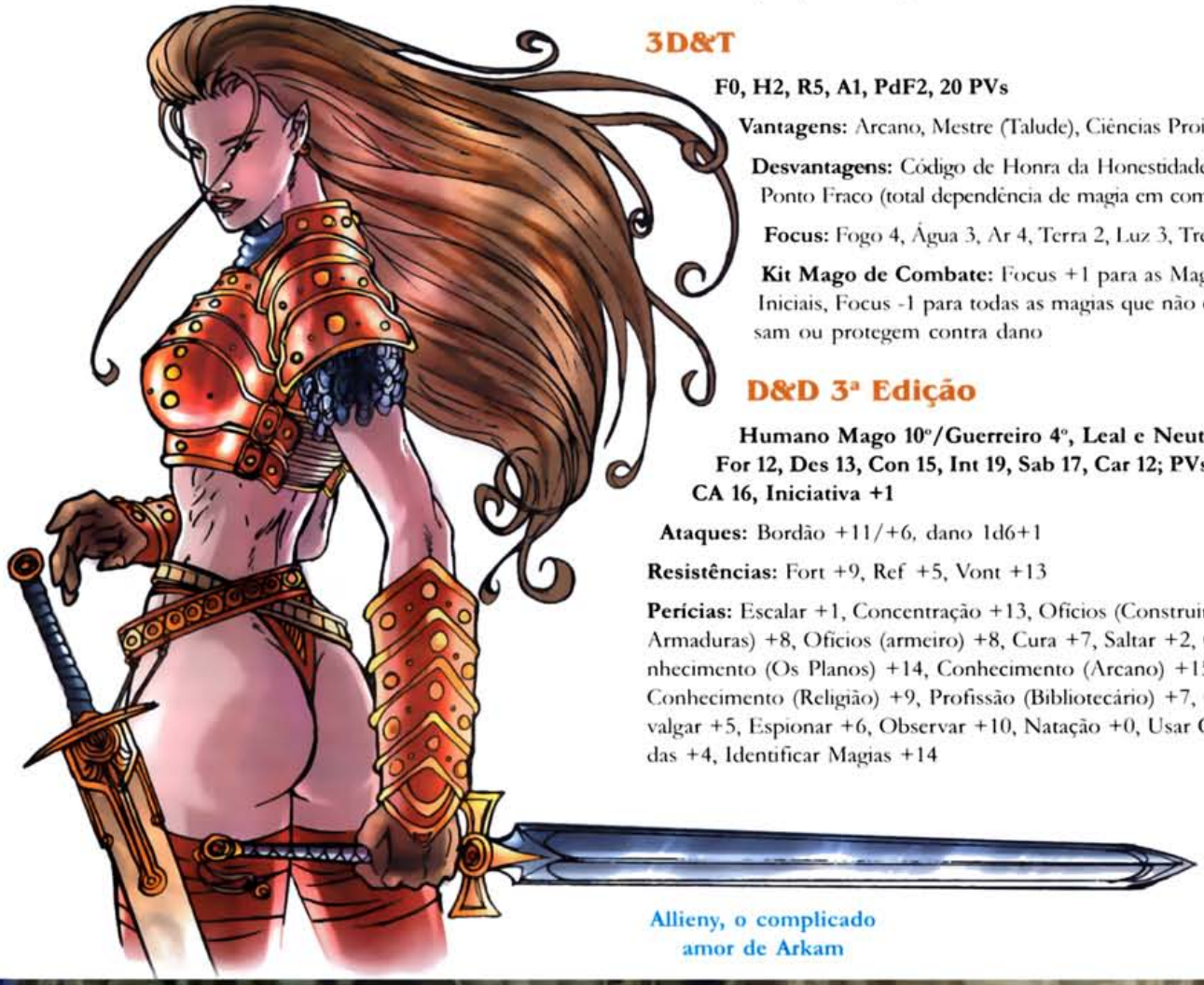
D&D 3ª Edição

Humano Mago 10º/Guerreiro 4º, Leal e Neutro; For 12, Des 13, Con 15, Int 19, Sab 17, Car 12; PVs 83, CA 16, Iniciativa +1

Ataques: Bordão +11/+6, dano 1d6+1

Resistências: Fort +9, Ref +5, Vont +13

Perícias: Escalar +1, Concentração +13, Ofícios (Construir Armaduras) +8, Ofícios (armeiro) +8, Cura +7, Saltar +2, Conhecimento (Os Planos) +14, Conhecimento (Arcano) +15, Conhecimento (Religião) +9, Profissão (Bibliotecário) +7, Cavalgar +5, Espionar +6, Observar +10, Natação +0, Usar Cordas +4, Identificar Magias +14



Allieny, o complicado amor de Arkam

Talentos: Magias em Combate, Vontade de Ferro, Magia Penetrante, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Dominar Magia (x2), Esquiva, Especialização, Desarme Aprimorado, Aumentar Magia, Acelerar Magia

Magias por dia: 5 de 0 nível; 4 de 1º; 5 de 2º; 4 de 3º; 4 de 4º, 2 de 5º

GURPS

ST 12, DX 13, IQ 19, HT 15

Vantagens: Aptidão Mágica +3, Força de Vontade +2, Reputação +3 (estudantes da Grande Academia Arcana), Reputação +2 (aventureiros em geral)

Desvantagens: Honestidade

Peculiaridades: observador; inovador; sempre tenta fazer experiências, mesmo no meio das missões; acha que criaturas resistentes à magia são alvos interessantes...

Perícias: Espadas Curtas 16, Faca 13, Bastão 15, Arremesso de Mágicas (todos) 17, Briga 13, Caligrafia 19, Cavalgar 15, Medicina 16, Escrita 18, Heráldica 18, Ocultismo 20

Mágicas: muitas (ou seja, a critério do Mestre)

Maerthenim

Ele é pequeno, mal humorado, arrogante, intratável e boca suja. Felizmente essa é a descrição de Maerthenim, o velho. Mas é justamente Maerthenim, o jovem, filho do detestável anão veterano, que faz parte do Protetorado.

Fugindo quase que completamente do que se pensa em geral dos anões, Marty (como é conhecido pelos amigos) surpreende pela simpatia e por um senso de humor quase humano. Isso não o impede, entretanto de ser um adversário mortal brandindo seu machado (ou uma caneca de cerveja!).

Alguns suspeitam que Maerthenim na verdade seja um agente a serviço do Reino dos Anões, infiltrado no Protetorado para mandar informações diretamente para Doherimm. Qualquer membro do Círculo que ouça isso responderá com risos, enquanto o próprio Marty dirá "Puxa, você me descobriu!" e começará a rir com os demais...

3D&T

F2 (corte), H1, R4, A2, PdF1, 20 PVs

Vantagens: Anão, Ataque Especial (Força), Máquinas

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

Kit Mestre-de-Armas: +1 ponto ao dano total por Força, deve passar uma hora por dia cuidando de seu machado

D&D 3ª Edição

Anão Guerreiro 10º, Leal e Neutro; For 17, Des 13, Con 20, Int 16, Sab 9, Car 14; PVs 105, CA 18, Iniciativa +1

Ataque: +11/+6/+1

Resistências: Fort +12, Refl +4, Vont +2

Perícias: Avaliação +8, Ofício (Armeiro) +13, Operar Mecanismo +9, Conhecimento (Engenharia) +7, Procurar +8, Observar +3, Saltar +9, Natação +4

Talentos: Trespassar, Usar Arma Exótica (Machado de Guerra Anão), Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Operar Mecanismo)

GURPS

ST 17, DX 13, IQ 14, HT 18

Vantagens: Anão, Rijeza +2, Reflexos em Combate, Recuperação Alígera, Reputação +1

Desvantagens: Reputação -2 (entre outros anões, por ser sóbrio e humanista), Excesso de Confiança, Honestidade, Senso do Dever (Protetorado), Vontade Fraca -1

Peculiaridades: tranqüilo; não entende a surpresa dos outros quando usa de boas maneiras; apreciador de leite

Perícias: Machado/Maça 20, Machado/Maça de Duas Mãos 18, Briga 15, Engenharia 15, Comércio (especializado em armas) 20 (genérico) 14, Armeiro 16, Ferreiro 15, Arremesso de Machado 16

Julian, inventor de mágicas de combate

Selena Certeira

Por incrível que pareça, a melhor arqueira do Protetorado não é uma elfa, mas sim uma humana. Foi criada por um mestre élfico do arco, que por acaso era cego.

Selena, como muitas outras órfãs, não conheceu seus pais. Foi encontrada ainda bebê pelo mestre Tireus enquanto este caminhava na floresta. O elfo a adotou e passou a criá-la como sua própria filha — ainda que fosse difícil, para um elfo, se acostumar com uma filha humana que crescia tão rápido e em poucos anos já corria pela floresta!

Desde cedo Selena demonstrou interesse pelo arco. Conforme crescia, sua habilidade também o fazia. Logo as histórias sobre a

Rumores e Boatos

• O Braço Metálico de Arkam é um dos poucos artefatos mágicos conhecidos que não perde seus poderes ao tocar a estátua da deusa Valkaria. Alguns desconfiam que isso tem a ver com o fato do guerreiro ser devoto dessa deusa.

• O Protetorado do Reino suspeita que a "aparição" do antigo mago Aeriphus II nos corredores do Palácio Imperial seja na verdade Andrus, o Aranha — criminoso conhecido por invadir certa vez o quarto da linda Princesa Rhana.

• O alistamento do Grande Raptor no Protetorado teria sido orquestrado pela maga Raven Blackmoon, já que ele poderia ser um obstáculo na carreira da gladiadora Loriane.

• Todos os membros do Protetorado que voltaram vivos da primeira expedição em áreas de Tormenta na verdade são demônios disfarçados, preparados para trazer a tempestade vermelha para a capital.

• Thierry na verdade é um Paladino de Thyatis, o que explicaria sua incrível sorte (pois os paladinos deste deus são imortais).

• Mestre Arsenal tem um espião infiltrado no Protetorado. Ele só aguarda o momento certo para atacar a sede do grupo e tomar posse dos itens fornecidos pela Grande Academia Arcana.

• O Protetorado não realiza mais missões em Galrasia. Arkam tomou essa decisão após um incidente em que o Grande Raptor perdeu o controle e tornou-se um monstro com 20 metros de altura. Julian teorizou que a força vital emanada pelo lugar afetava a magia pessoal de seu colega, e portanto bastaria sair da ilha para que voltasse ao normal. Uma magia de Teleportação provou que a teoria estava certa.

"sombra da floresta" chegaram aos ouvidos de Arkam, em Valkaria. Ele e Allieny vieram a Tireus pedir que deixasse Selena se unir ao Protetorado. O velho mestre, mesmo preocupado, permitiu — pois já passava da hora de Selena ter mais contato com sua própria raça.

A criação na floresta afiou as habilidades de caça e sobrevivência de Selena, mas teve um efeito colateral: tornou-a muito, muito tímida com relação a pessoas. Em combate ela é tão mortal e feroz quanto qualquer membro do Protetorado, mas se tiver que falar em frente a uma multidão, ela fraqueja. Ao participar de um jantar formal, ela troca talheres, derruba taças e fica completamente corada. Entre seus amigos do Círculo, porém, ela se porta normalmente, ainda que fique reservada e calada na maior parte do tempo.

3D&T

F1, H5, R2, A2, PdF5 (perfuração), 8 PVs

Vantagens: Ataque Especial (Paralisante, PdF), Mestre (Tireus), Sobrevivência, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Maldição (sua timidez; Habilidade 0 em qualquer teste social)

Kit Arqueira: PdF+1, Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada

D&D 3ª Edição

Humana Ranger 9º, Neutra; For 15, Des 20, Con 16, Int 15, Sab 11, Car 16; PVs 85, CA 18

Ataques: Arco Longo +14/+9 (a distância), dano 1d8

Resistências: Fort +9, Ref +10, Vont +3

Perícias: Empatia com Animais +11, Escalar +11, Adestrar Animais +10, Esconder-se +12, Saltar +6, Conhecimento (Natureza) +12, Ouvir +10, Furtividade +10, Observar +10, Natação +3, Sobrevivência +10

Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Precisão, Tiro Rápido, Rastrear

Inimigos Prediletos: Aberrações e Demônios

GURPS

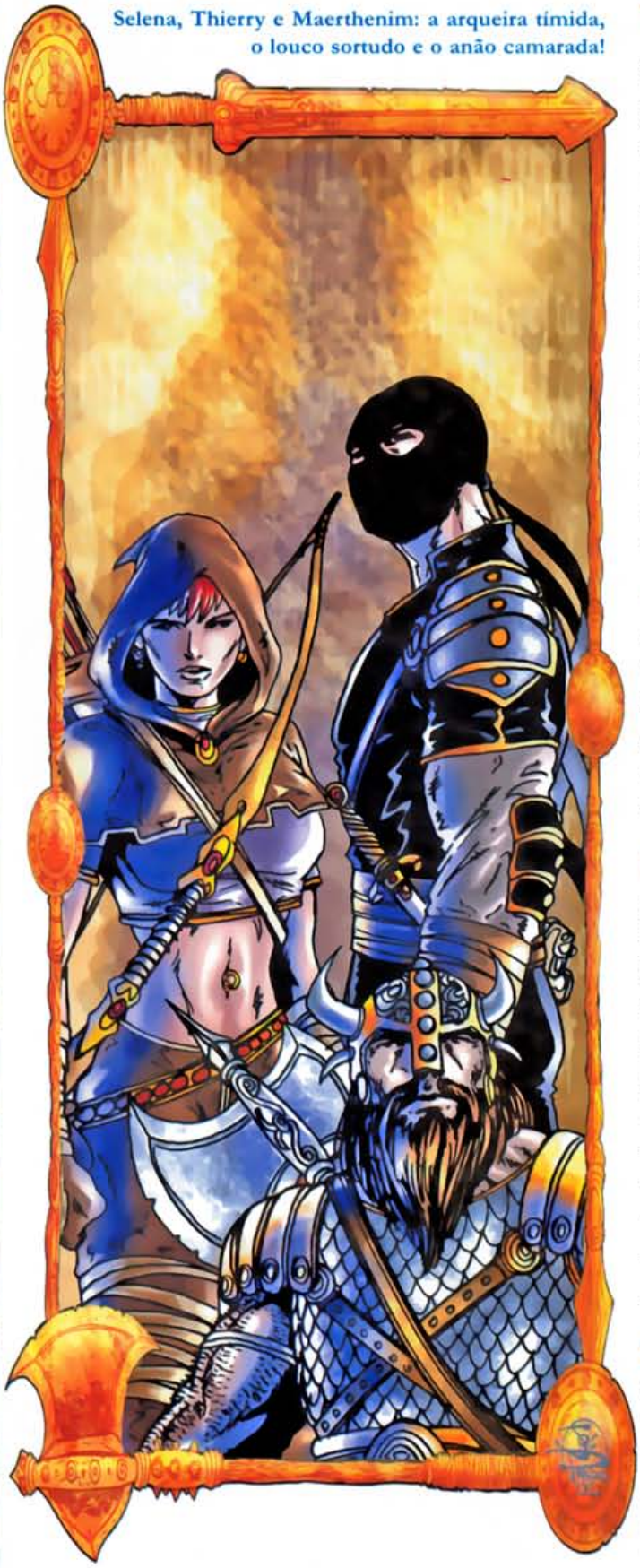
ST 15, DX 20, IQ 13, HT 16

Vantagens: Bonita, Empatia c/Animais, Aliado (Tireus), Imunidade, Intuição, Noção do Perigo, Ouvido Aguçado +5, Visão Noturna

Desvantagens: Analfabeta, Veracidade, Timidez Grave

Peculiaridades: prefere dormir ao ar livre ou sobre árvores, se possível; ABOMINA usar vestidos ou roupas caras; sente-se mais confortável no escuro

Perícias: Arco 25, Adestramento de Animais 18, Camuflagem 15, Cavalgar 24, Escalada 20, Rastreamento 16, Saltos 20, Sobrevivência (Floresta) 17, Naturalista 17, Furtividade 23



Selena, Thierry e Maerthenim: a arqueira tímida, o louco sortudo e o anão camarada!

Thierry, o Praga da Sorte

Este jovem magrelo, de cabelos desgrenhados, olhos brilhantes e hiperativo, é um dos muitos mistérios dentro do Protetorado. Ninguém sabe de onde ele veio, mas já mostrou inúmeras provas de lealdade e conquistou a amizade e respeito de seus colegas.

Thierry é sempre voluntário para as missões mais perigosas, e nunca sofreu ferimentos mais graves do que simples arranhões. Dizem que em certa ocasião, quando uma casa foi derrubada sobre ele, ao ser resgatado simplesmente perguntou por que demoraram tanto para achá-lo!

Sua especialidade, por mais absurda que seja, é trabalhar disfarçado, colhendo informações. Embora prefira os métodos clássicos de espionagem, Thierry aprendeu a incorporar ajuda dos magos em seu repertório.

Outra de suas características marcantes é andar mascarado o tempo todo, para ocultar sua verdadeira identidade. O problema é que essa máscara é apenas um pano preto com buracos para os olhos...

3D&T

F1, H3, R1, A5, PdF1, 4 PVs

Vantagens: Aceleração, Aparência Inofensiva, Imortal, Manipulação, Crime, Aliado (Arkam)

Desvantagem: Insano: Fantasia (acredita ser uma coisa diferente a cada dia)

Kit Impostor: Manipulação gratuitamente, Crime por 1 ponto

D&D 3ª Edição

Humano Ladino 11º, Neutro e Bom; For 14, Des 17, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 18; PVs 79, CA 16

Resistências: Fort +6, Ref +12, Vont +6

Perícias: Equilíbrio +12, Blefar +10, Escalar +8, Operar Mecanismo +7, Disfarce +20, Arte da Fuga +10, Obter Informações +14, Esconder-se +10, Intimidar +10, Saltar +6, Ouvir +10, Furtividade +7, Abrir Fechaduras +11, Punga +7, Leitura Labial +6, Procurar +9, Sentir Motivação +8, Observar +14, Natação +2, Acrobacia +8, Usar Instrumento Mágico +10, Usar Corda +9

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (Disfarce)

Ataques: adaga +10/+5 (corpo-a-corpo), dano 1d4+2.

Ataque Furtivo: +6d6

GURPS

ST 13, DX 17, IQ 15, HT 16

Vantagens: Sorte Extraordinária, Carisma+6, Prontidão+3, Reflexos em Combate, Ultra-flexibilidade das Juntas

Desvantagens: Impulsividade, Temeridade, Reputação -2 (maluco!), Fantasia: sou um... (complete com uma raça diferente a cada meio dia)

Peculiaridades: usa uma máscara idiota para "ocultar" sua identidade; é um ferrenho defensor de Tilliann, o mendigo louco

Perícias: Faca 19, Arremesso de Faca 20, Acrobacia 19, Escalada 17, Corrida 16, Disfarce 21, Fuga 22, Lábia 16, Manha 19, Furtividade 18, Intimidação 16, Leitura Labial 15, Saltos 18, Arrombamento 16, Punga 19, Detecção de Mentiras 18, Laço/Reata 18, Dissimulação 20

A Terceira Onda

Esta é a arma secreta do Protetorado, o trunfo que Arkam guarda apenas para situações de extrema emergência; o exército de três soldados...

Stronghold e Balestra

Os gigantes de Arton são considerados brutos e estúpidos, pouco diferentes de bestas selvagens. Não possuem sociedade, qualquer tipo de avanço tecnológico ou até mesmo uma cultura própria. Estes dois irmãos contrariam quase tudo o que se acredita saber sobre gigantes.

Ambos vieram do extremo sul de Arton, embora diga-se que na verdade surgiram do norte (eles parecem vir de outro mundo) e de alguma forma contornaram o continente para surgir ali. São do tamanho de gigantes comuns (a menor espécie, apenas um pouco maior que um ogre), mas de aparência um pouco mais humana.

A presença destes gigantes chamou a atenção da Aliança Negra, que "gentilmente" os convidou a fazer parte de seu exército. Eles "gentilmente" recusaram — e foram embora rapidinho! A maneira como Stronghold e Balestra vieram de Lamnor para Arton foi bem peculiar: uma vez que sozinhos eles não seriam capazes de passar pelas forças de Khalifor, contornaram a nado pelo mar a leste do Istmo de Hangphartyth para chegar à cidade de Triunphus. Correm rumores de que até hoje Thwor Ironfist imagina formas de forçar os dois gigantes a lutar em suas tropas.

Stronghold e Balestra não apreciaram a cidade — era muito conturbada e barulhenta, com todos aqueles ataques do Móock. E aquela gente morta que se levantava de repente era algo assustador ("Magia Negra! Este lugar é amaldiçoado! Vamos embora daqui"). Suas andanças os levaram a encontrar Arkam e o Protetorado: promessas de casa, comida e aventuras sem fim convenceram os gigantes a fazer parte do grupo.

Stronghold é o irmão mais velho, e adepto do combate corporal, utilizando uma clava maior do que muitos guerreiros. Balestra prefere utilizar uma versão gigante do arco longo. ("É muito mais prático! Basta apontar, disparar e derrubar umas duas dúzias de inimigos que estavam na minha frente...")

Stronghold

3D&T

F5, H2, R4, A1, PdF0, 24 PVs

Vantagens: Aliado (Balestra), Sobrevivência

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso

Kit Bárbaro: Sobrevivência gratuitamente

D&D 3ª Edição

Gigante das Colinas; For 25, Des 9, Con 19, Int 10, Sab 10, Car 15, 122 PVs; PVs 122, CA 22 (-1 Tamanho, -1 Des, +9 natural, +5 Cota de malha), Iniciativa -1

Ataques: Clava Enorme+16/+11 (dano 2d6+10) ou rocha +8/+3 a distância (dano 2d6+7),

Resistências: Fort+12, Ref+ 3, Vont +4

Perícias: Escalar +9, Saltar +9, Observar +4, Natação +12

Talentos: Trespassar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Clava Grande)

GURPS

ST 40, DX 11, IQ 10, HT 19

Vantagens: Gigante, Reflexos em Combate, Timidez Racial Recomprada, Prontidão +2

Desvantagens: Estigma Social (bárbaro)

Perícias: Machado/Maça 15, Natação 15, Arremesso (pedras) 18, Intimidação 13

Balestra

3D&T

F4, H3, R3, A1, PdF4, 18 PVs

Vantagens: Aliado (Stronghold), Arma Especial, Sobrevivência

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso

Kit Bárbaro: Sobrevivência gratuitamente

D&D 3ª Edição

Gigante das Colinas; For 23, Des 12, Con 20, Int 11, Sab 9, Car 13; PVs 115, CA 24 (-1 tamanho, +1 Des, +9 natural, +5 cota de malha), Iniciativa +1

Ataques: Arco Longo Enorme +10/+5/+0 (dano 2d8+10)

Resistências: Fort +13, Ref +4, Vont +3

Perícias: Escalar +8, Ofício (Fazer Arcos) +3, Saltar +7, Observar +4, Natação +12

Talentos: Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Precisão

GURPS

ST 37, DX 13, IQ 10, HT 20

Vantagens: Gigante, Rijeza 1, Timidez Racial Recomprada, Prontidão +2

Desvantagens: Estigma Social (bárbaro)

Perícias: Arco 16, Natação 16, Armeiro (especialização em arco e flechas) 14, Intimidação 12

O Grande Raptor

Outro aventureiro que chegou a Arton através do Deserto da Perdição, Raptor é o menos misterioso de todos: conta para quem quiser ouvir sobre seu mundo nativo, habitado por homens-répteis como ele. Um mundo onde os deuses são conhecidos como Reis Dragões e voam pelos céus abençoando seus filhos.

Apaixonado por lutas, rapidamente começou a ganhar a vida como gladiador. O fato de sempre derrotar seus adversários de mãos nuas levava o público ao delírio, mas com o tempo ele se cansou daquilo. Então, certo dia, ouviu de uma mulher de manto negro a respeito do Protetorado do Reino e resolveu se alistar. Seria apenas mais um não-humano no grupo, se não tivesse chamado a atenção um item em sua ficha de inscrição. "Altura: 2 metros OU MAIS"

Quando questionado sobre isso, Raptor revelou a bênção que os Reis Dragões haviam lhe concedido. Ele tem a capacidade mágica inata de aumentar seu tamanho, exatamente como faz a magia Megalon. Impressionado, Arkam não titubeou e recrutou o Grande Raptor para integrar a Terceira Onda, juntamente com Stronghold e Balestra.

3D&T

F2, H3, R4, A4, PdF0, 20PVs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Deflexão

Desvantagens: Monstruoso

Poder Único: pode lançar a magia Megalon apenas sobre si mesmo, sem limite de Focus e pagando apenas metade dos Pontos de Vida (arredondados para baixo)

D&D 3ª Edição

Homem Lagarto; For 18, Des 14, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 9; PVs 56, CA 21 (+2 Des, +5 natural, +4 armadura)

Resistências: Fort +4, Ref + 5 Vont +1

Perícias: Equilíbrio +4, Intimidar +6, Saltar +4, Natação +8

Talentos: Reflexos de Combate, Ataque Desarmado Aprimorado, Esquiva, Trespassar

Ataques: 2 garras (+2 corpo-a-corpo, Dano: 1d4+5), mordida (+0 corpo-a-corpo, Dano: 1 d4+4)

Poder especial: pode realizar sobre si mesmo a magia Aumentar como se fosse um mago de 16º nível, 8 vezes ao dia

GURPS

ST 18, DX 14, IQ 12, HT 16

Vantagens: Reptante, Rijeza +2 (total 3), Timidez Racial Recomprada, Intolerância Racial Recomprada, Dom Mágico: Enlarge com 3 níveis de Energização e Velocidade (**GURPS Magia** pág. 86 e **GURPS Grimório** pág. 19)

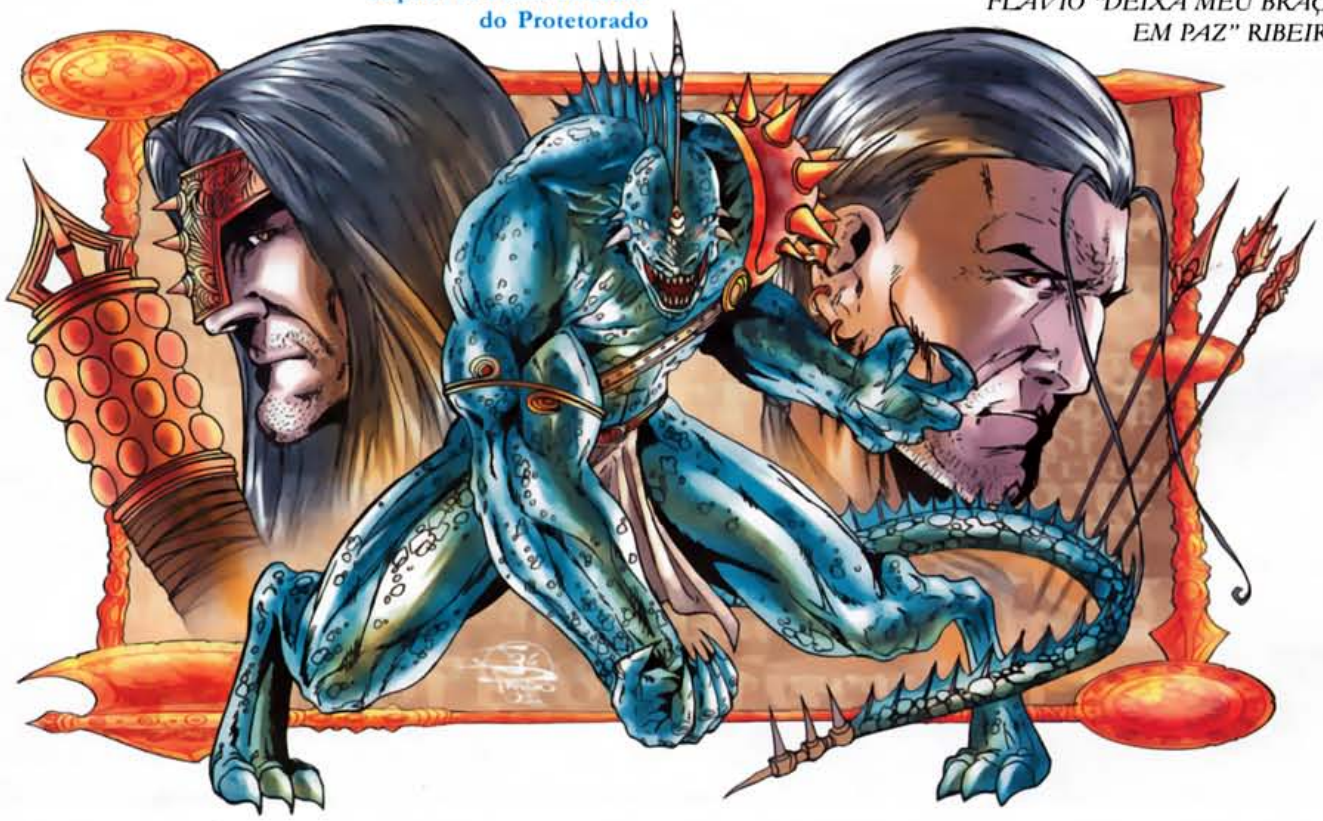
Desvantagens: Estigma Social (bárbaro e não-humano)

Peculiaridade: reverencia os dragões

Perícias: Briga 18, Corrida 16, Arremesso 14, Saltos 13, Sobrevivência (deserto) 15

FLÁVIO "DEIXA MEU BRAÇO EM PAZ" RIBEIRO

Stronghold, Balestra e Grande Raptor: os Pesos-Pesados do Protetorado



Os Mais Procurados de Arton

A recompensa por estes criminosos é oferecida por sua captura COM VIDA, a menos que seja especificado em contrário. Eventuais despesas para a ressurreição do criminoso serão descontadas da recompensa.

Zynkas Skablesh, o homem que todo mundo já matou

Este fascínora é um guerreiro que trabalha sob as ordens do infame Mestre Arsenal. Já foi dado como morto dezenas de vezes, mas sempre retorna envolvido em novas atividades criminosas.

Recompensa: T$ 10.000,00 (100 peças de ouro), oferecidos pelo Protetorado do Reino

Andrus, o Aranha

Considerado por muitos como uma figura extremamente perigosa, o Aranha não conhece barreiras que o detenham nem prisão que o segure. Ele parece ter o poder mágico de escalar paredes e lançar teias mágicas para prender seus perseguidores. Até hoje, ninguém conseguiu capturá-lo.

Recompensa: T$ 30.000,00 (300 peças de ouro), oferecidos pelo Protetorado do Reino

O Grupo do Mal

Malignos e sem remorso, estes quatro espalham morte e destruição por onde passam. O grupo é formado pela amazona de dragões Ellen Redblade, o ex-paladino Arthur Donavam III, o clérigo da morte Scythe e o assassino serial Sean Cawendish.

Recompensa: T$ 40.000,00 (400 peças de ouro) cada, oferecidos pelo Protetorado do Reino

O Camaleão

O assassino mais competente de Arton dispensa apresentações — mesmo porque ninguém realmente o conhece, nem pode prever onde ele vai atacar. Mestre dos disfarces, é também um notório ladrão de itens mágicos e assassino de elfos.

A recompensa por sua captura aumentou graças a seu envolvimento recente com o roubo da espada Rhumnam de Doherimm. Também suspeita-se de alguma ligação entre ele e a morte da famosa arquimaga élfica Nielendorane — mas ainda não há provas conclusivas sobre isso, pois há testemunhos de que o crime teria sido na verdade cometido por Sandro Galtran.

Recompensa: T$ 100.000,00 (1.000 peças de ouro), oferecidos pelo Protetorado do Reino

Érebo, a ameaça secreta

Este mago é um antigo conhecido de Arkam, que sabe muito bem o quanto ele é perigoso. Comandando uma vasta rede criminosa, suas acusações vão desde uma tentativa (mal sucedida) de assassinar Vectorius à prática de necromancia ilegal, passando por comércio ilegal de animais de Galrasia e tráfico de escravos.

Recompensa: T$ 100.000,00 (1.000 peças de ouro), oferecidos pelo Protetorado do Reino (50%) e por Vectorius (50%)

Galtran, o maior ladrão do mundo

Um milhão de Tibares! Esta é uma das maiores recompensas em toda a história do Reinado, oferecida pela cabeça de Galtran. Isso tem levado todos em Arton a acreditar que ele deve ser simplesmente o maior ladrão do mundo!

Estranhamente, algumas testemunhas asseguram que nenhum dos Galtran — seja o pai Leon ou o filho Sandro — é assim tão perigoso para justificar uma recompensa tão elevada. Gente melhor informada como Arkam suspeita que algo está errado, e prefere não se envolver na caça a Galtran. É uma situação delicada, pois pode criar um incidente diplomático com o reino de Sckharshantallas.

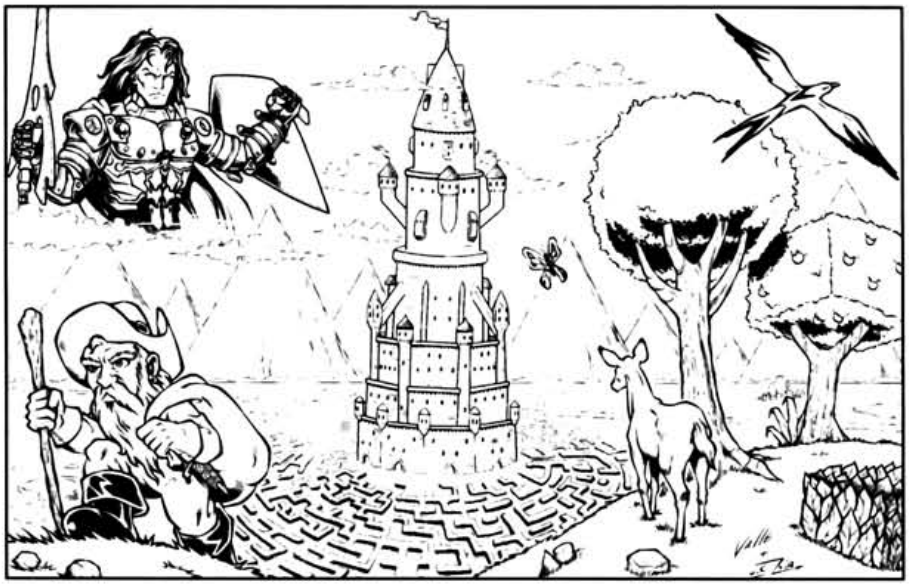
Recompensa: T$ 1.000.000,00 (10.000 peças de ouro) vivo ou morto (de preferência morto!), oferecidos pelo regente Sckharshantallas

Reinos dos Deuses
Parte 1
O desafio máximo dos aventureiros de Arton!
VAZIOS

A aventura "Reino da Escuridão", publicada na revista DRAGÃO BRASIL #77, apresentou aos fãs de Tormenta um pouco sobre viagens planares e uma pequena amostra dos Reinos dos Deuses. Cada deus do Panteão artoniano tem seu Plano, uma dimensão regida por suas próprias leis. Você já conhece o Reino de Tenebra; agora vamos começar a descrever todos os outros Reinos dos Deuses de Arton!

Ordine

O Reino de Khalmyr



No Plano do Deus da Justiça, governa a ordem absoluta. Um simples vislumbre das paisagens de Ordine oferece ao visitante uma idéia de como a lei e ordem são importantes neste lugar. Os campos e florestas são limitados em formas geométricas perfeitas, como se fossem lavouras plantadas pelo homem. Os rios correm em linha reta, como canais. Os lagos são perfeitamente redondos. As montanhas são cônicas. Até mesmo as nuvens parecem correr pelo céu em formas ordenadas.

Apenas quando aproximamos o olhar podemos algumas notar irregularidades, e mesmo assim encontramos ordem escondida no caos. As árvores, embora pareçam normais, têm galhos (e folhas!) em números pares. Pequenas pedras e seixos sempre lembram figuras geométricas. A margem desgastada de um rio, aparentemente irregular, vai mostrar um desgaste idêntico na outra margem.

A vida animal local não é muito diferente daquela encontrada em Arton, exceto pela ausência de monstros ou animais gigantescos. Herbívoros se alimentam de vegetação e servem de alimento aos carnívoros, seguindo a ordem natural das coisas. Os animais são simétricos — as manchas no lado esquerdo de um cavalo serão idênticas às do lado direito.

O clima em Ordine segue estações do ano rígidas, com três meses de primavera, verão, outono e inverno. A transição entre elas não é gradual: logo após o último dia de outono, sempre haverá neve na primeira manhã de inverno.

Durante uma estação o clima será rigorosamente igual todos os dias. No verão, por exemplo, sempre haverá chuva forte das três às cinco da tarde, com precisão de segundos. Ninguém é apanhado de surpresa pelo tempo em Ordine.

As próprias leis da probabilidade funcionam de forma diferente neste lugar. Não há lugar para o aleatório, o acaso. Quando a chance de que certo evento ocorra é maior que a chance de que não ocorra, então ele VAI ocorrer. Por exemplo, quando rolamos dois dados comuns de seis faces, são maiores as chances de um resultado sete. Ao rolar esses mesmos dados em Ordine, o resultado SEMPRE será sete!

Eventos que tenham chances iguais de sucesso e fracasso — exatamente 50%,— sempre se repetem. Se você jogar uma moeda pela primeira vez e cair cara, aquela moeda SEMPRE vai dar cara quando jogada outra vez, não importa o quanto você tente.

Isso quer dizer que no Plano de Khalmyr não existe probabilidade ou chance — existe apenas a certeza, mesmo que ela não seja conhecida. Em termos de jogo, nunca haverá rolagem de dados: caso a chance de acerto seja maior, toda tentativa sempre será um acerto. O mesmo vale para falhas. Acertos e falhas críticas não existem. Em rolagens de dano ou cura, use sempre o resultado médio (arredondado para baixo). Então, uma magia de cura que restaure 3d6 Pontos de Vida SEMPRE vai curar 10 PVs. Um ataque que provoque dano de 1d6 SEMPRE vai causar 3 pontos de dano. E assim por diante.

Vale lembrar, entretanto, que nem sempre podemos ver a ordem oculta que governa os eventos. Por exemplo, talvez você esteja ansioso para enfrentar um goblin solitário porque tem certeza de que pode vencer — e, se a chance estiver a seu favor, você realmente VAI vencer. Não haverá sorte ou azar para afetar esse resultado. Por outro lado, se o goblin tem uma espada mágica que torna seu poder de combate superior, então será ELE que com certeza vai vencer.

Essa certeza sobre certos fatos da vida torna as coisas bem diferentes em Ordine. Por exemplo, não existe uma

"média de vida" humana: existe apenas a CERTEZA de que humanos atingem 100 anos de idade (a menos, claro, que sejam vítimas de morte não-natural). Não existe força média para anões: TODOS os anões apresentam a força média para sua raça. Viajantes de outros Planos seriam a única exceção.

Como é óbvio, isso torna os nativos de Ordine todos muito parecidos e previsíveis. Eles são exatamente como esperamos que sejam. Essa lei vale apenas para criaturas que nasceram no próprio Plano ou estão aqui há muito tempo: almas recém-chegadas conservam seus atributos naturais, que aos poucos vão se alterando na direção da média.

Muitos povos habitam Ordine. Encontramos aqui vastos reinos humanos, com cidades muito bem organizadas. Os anões, ao contrário do que acontece no Reino de Tenebra, preferem viver na superfície — construindo cidadelas em grandes montanhas. Ambas as raças entregam o governo de seus reinos aos clérigos e paladinos de Khalmyr. Halfllings, gnomos, elfos e fadas são incomuns em Ordine, pois estas raças não convivem bem com uma vida ordenada. Estranhamente, a terceira raça mais populosa aqui são os goblinóides — em especial os hobgoblins, que seguem uma rígida disciplina militar.

Embora Ordine seja um mundo de ordem, não é um mundo de paz. Khalmyr é também um deus guerreiro, e seus povos estão em batalhas constantes. Vastos exércitos marcham em perfeita formação, dizimando os mais fracos. Legiões formadas por mortos-vivos continuam combatendo muito depois de sua morte. Generais e estrategistas tentam prever o resultado dos combates — mas a ordem absoluta de Khalmyr raramente pode ser compreendida pelos mortais.

No centro exato do Plano de Ordina está o Jardim dos Caminhos Bifurcados — um labirinto que só pode ser vencido por uma mente absolutamente lógica. Em seu interior encontramos o Tribunal de Khalmyr, onde o Deus da Justiça em pessoa reside. Um castelo de torres perfeitas, sempre em número par, e com salões simétricos que sempre mostram a mesma estrutura à esquerda e à direita. O Tribunal original mede centenas de metros de altura, mas reproduções menores podem ser encontradas em outras regiões do Plano. O Deus da Justiça está presente em todas elas ao mesmo tempo, eternamente em sua armadura de batalha. Ele é auxiliado por milhares de servos humanos, anões e pégasos (estes animais mágicos pode assumir uma forma humana quando desejam).

Estudiosos acreditam que Khalmyr e seus juízes decidem, nesses tribunais, o destino de todas as almas na Criação. Eles escolhem qual Plano vai acolher cada alma após sua morte. Além disso, eles também julgam crimes cometidos por divindades menores — e, às vezes, até deuses maiores. O Tribunal de Khalmyr teria sido onde Valkaria, Tilliann e o Terceiro receberam suas penas, e também onde Sszzaas teria sido condenado à morte.

Al-Gazara

O Reino de Nimb

Em oposição completa ao Reino de Khamlyr, no Plano reservado ao Deus do Caos reina tudo que é aleatório, imprevisível... e insano.

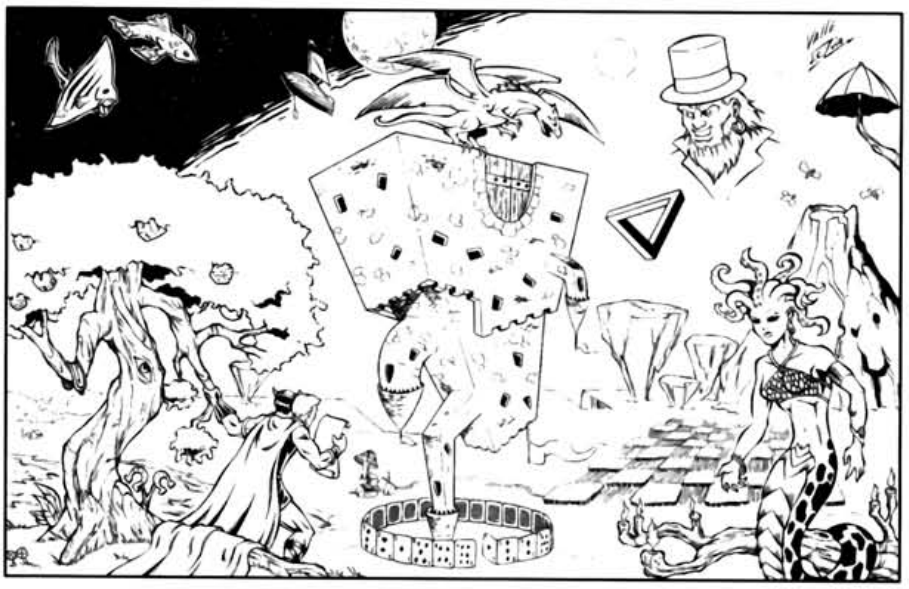
Basta um olhar para perceber que este mundo só poderia ter sido criado por um deus louco. Os campos e florestas formam figuras impossíveis. Montanhas se equilibram de cabeça para baixo. Rios correm ao contrário. Chuvas pesadas caem sem aviso sobre os desertos. Dias de quatro horas são seguidos por noites que duram uma semana, ou vice-versa. NADA acontece como deveria.

Enquanto Ordine apresenta paisagens imutáveis, em Al-Gazara a geografia está sempre em mutação. Mapas são inúteis, pois mesmo entre cidades vizinhas as direções e distâncias mudam o tempo todo. O que é oceano hoje pode ser deserto, abismo ou floresta tropical amanhã.

E até agora falamos apenas de aspectos geográficos e fenômenos climáticos mais ou menos normais! Nenhuma biblioteca poderia registrar todos os estranhos eventos, formações e ambientes que ocorrem em Al-Gazara. O viajante pode encontrar em seu caminho a imensa estátua de um kobold dançarino, um vulcão que expele mel, uma montanha de pés de sapato esquerdo, uma plantação de âncoras de navio... tudo em apenas uma tarde.

Na verdade, se existe alguma coisa constante no Plano do Caos, são os jogos — é normal que sua paisagem louca apresente símbolos ligados a jogos. Campos e planícies podem ser quadriculados como tabuleiros de xadrez. Dados de muitas faces nascem em árvores. Muralhas são feitas com cartas gigantes de baralho. Amuletos da sorte — ferraduras, trevos, figas, pés-de-coelho... — aparecem com regularidade em todos os lugares.

A vida animal em Al-Gazara é tão ilógica quanto todo o resto. NENHUM animal se comporta como deveria. Cavalos podem ser carnívoros, insetívoros, comedores de pedra ou simplesmente não comem nada. Tartarugas são mais



velozes que coelhos. Cegonhas fazem teias para capturar caramujos saltadores. Esquilos caçam leões. Gatos falam. Peixes voam. E quando você começa a acreditar que está entendendo tudo, os animais simplesmente mudam de comportamento. ("Ei, pensei que as galinhas deste lugar eram só venenosas! Não sabia que também podiam ficar invisíveis!")

A quantidade de criaturas fantásticas em Al-Gazara é superior à qualquer outro Plano. Aqui, seres que seriam considerados raros em outros lugares formam populações inteiras. Temos cidades habitadas por dragões, gigantes, medusas, ninfas, harpias e vampiros, entre outros. Entretanto, muitas vezes chega a ser difícil reconhecer esses seres — pois eles também não são como deveriam. Nem todos os vampiros precisam de sangue (na verdade, alguns são grandes apreciadores de pudim de ameixa). Nem todos os dragões têm um par de asas (alguns têm dois, quatro ou nenhum). Nem todas as medusas têm serpentes na cabeça (às vezes são tentáculos, vermes, centopéias ou antenas). Como se vê, é difícil organizar ou classificar qualquer coisa em um mundo onde reina a desordem completa.

Enquanto a certeza governa Ordine, o caos total reina em Al-Gazara. Nenhum evento ou ato pode ser previsto, mesmo quando a chance de acerto ou falha é quase certa. Lance um dado de seis faces, e você pode conseguir um... oito! Jogue uma moeda para cara ou coroa, e você pode ver uma face que a moeda não tinha antes. Ou não!

Em termos de jogo, TODOS os testes e rolagens têm chances iguais de sucesso e fracasso. Todas as rolagens se resolvem com 50%, ou com par ou ímpar. No caso de rolagens para definir a quantidade de algo (pontos de dano, pontos de vida...), as chances são de 50% para sucesso máximo (você consegue o melhor resultado possível) ou falha máxima (o pior resultado possível). Ou não!

Humanos? Semi-humanos? Em Al-Gazara eles são minoria, e isso quando você consegue reconhecê-los. Após algum tempo neste lugar, todos ficam loucos — e essa loucura acaba afetando sua própria aparência. Um paranóico pode ter, literalmente, olhos atrás da cabeça. Uma vítima de dupla personalidade pode ter duas cabeças. Uma fantasia pode realmente transformar a pessoa naquilo que ela acredita ser (ou algo parecido). E um homicida pode facilmente se transformar em algum tipo de monstro assassino, equipado com garras e presas...

Quase não existem sociedades neste Plano, pois todos são loucos demais para conseguir viver juntos. Mas existem cidades. Em geral elas são erguidas por criaturas poderosas com propósitos desconhecidos. Algumas brilham com luzes mágicas e abrigam casas de jogos, como imensos cassinos. Outras são grandes prisões, sanatórios que reúnem loucos perigosos. E outras apenas refletem a loucura de seus construtores — como uma cidade inteiramente feita de açúcar e doces com o propósito de capturar crianças...

É raro que o deus Nimb use uma mesma forma várias vezes, mas em seu próprio Plano ele pode ser visto como um velho de cartola e olhos insanos. Sua morada é a Mansão de Nimb, um imenso palácio de cabeça para baixo, com sua base nos céus e apenas a torre mais alta tocando o chão. É impossível mapear suas salas e corredores, que mudam a todo momento. Apenas seus moradores conseguem percorrer a Mansão sem se perder.

Não há na Mansão de Nimb humanos, elfos, anões ou membros de qualquer raça conhecida. Cada um de seus servos é uma criatura única. Conhecidos coletivamente como os Anjos de Nimb, eles são totalmente diferentes entre si. Não há dois anjos iguais, ou mesmo parecidos. Um deles tem a forma de um cubo cheio de olhos, enquanto outro é uma linda fada de pele azulada com quatro pares de asas de borboleta.

Alguns clérigos de Nimb costumam contar uma história curiosa. Em tempos recentes, o Deus do Caos ficou tão furioso que alguns de seus anjos fugiram de medo. Eles deixaram Al-Gazara e agora estão escondidos em algum ponto Arton. Nimb já tem um plano para recapturar todos eles...

Arbória

O Reino de Allihanna

O Plano da Deusa da Natureza é um dos lugares mais belos em toda a Criação. Aqui é onde muitos em Arton acreditam ser o verdadeiro Paraíso — um reino de paz e beleza eternas, onde não existe hostilidade e todas as criaturas vivem em harmonia.

O clima em Arbória é muito variado, dependendo de suas regiões. Mais quente nas savanas e florestas tropicais, mais frio nas estepes e florestas temperadas. Nunca é quente ou frio demais. Em nenhum ponto deste Plano você vai

encontrar condições climáticas difíceis para a sobrevivência.

Os tipos de terreno mais comuns são os campos e pradarias. Verdadeiros oceanos de vegetação rasteira avançam sobre os continentes, cortados por rios e lagos de água potável, e pontuados por bosques de árvores frutíferas. A grama alta ondula sob a brisa suave. As chuvas são breves, suficientes apenas para trazer frescor ao verde. Tempestades são rápidas: ocorrem apenas quando Allihanna está muito zangada, o que é um evento extremamente raro.

Os campos são habitados por bandos e manadas imensas. São milhões de gazelas, antílopes, cavalos selvagens, elefantes, rinocerontes, búfalos, gnus e outros, que realizam grandes migrações. Animais mágicos como grifos, hipogrifos, pégasos e unicórnios formam grandes bandos. Existem predadores, mas aqui eles não caçam: leões, tigres, ursos, lobos, crocodilos e outras feras são herbívoras. Todos os animais nativos de Arbória são mansos, e jamais atacam por nenhum motivo. Portanto, não é incomum ver uma família de panteras bebendo água no mesmo lago com um bando de girafas.

Além de planícies, Arbória também apresenta grandes extensões de florestas, colinas, mares e montanhas de baixa altitude. Não há desertos — nem arenosos, nem gelados. Não há pântanos, charcos ou montanhas perigosas. Animais que vivem nesses ambientes, em Arton, são encontrados em outros tipos de terreno.

Allihanna é a protetora dos povos selvagens. Portanto, encontramos em Arbória muitas tribos bárbaras, geralmente formadas por humanos ou centauros. Existem também cidades élficas, mas diferentes daquelas que encontramos no Plano de Glórienn — aqui os elfos preferem uma vida mais selvagem, morando em casas nas árvores. O mesmo vale para os halflings, abrigados com todo o conforto em grandes redes de tocas. Fadas de todos os tipos revoam sobre campos floridos. Anões, gnomos, orcs, meio-orcs e outros humanóides são incomuns, mas existem em pequenos grupos. Podem ocorrer conflitos ocasionais entre duas ou mais tribos, mas guerras são coisa rara.

Embora Allihanna seja representada em pinturas como uma criatura com muitas cabeças animais, essa não é sua verdadeira aparência. A Deusa da Natureza sempre assume a forma de um animal majestoso — em geral um cervo, unicórnio, pégaso ou águia. Em algumas ocasiões, também pode ser vista como uma linda druida, xamã ou ranger. Sua habitação é a Árvore do Mundo — um gigantesco carvalho que cresce até os céus, com galhos que formam torres e vastas câmaras no interior de seu tronco. Allihana é servida por milhares de dríades, fadas e animais de muitos tipos.

Chacina

O Reino de Megalokk

Enquanto o Plano de Allihanna oferece a seus habitantes um mundo de paz e beleza, no Plano de Megalokk encontramos exatamente o oposto.

Chacina é um reino de medo, fome, selvageria, brutalidade e luta pela sobrevivência. Os fracos são devorados pelos fortes, que por sua vez são devorados pelos mais fortes, e estes servem de alimento para coisas ainda maiores. Cada sombra esconde um predador faminto. Cada minuto de vida pode ser o último.

As paisagens de Chacina são desoladas. O sol é vermelho, tingindo o céu com uma opressiva cor de sangue. A lua e as estrelas também são vermelhas. Quase nenhuma vegetação cresce aqui — apenas cactos, espinheiros e árvores negras retorcidas. O terreno é rochoso, com infinitas cordilheiras, grandes cavernas e vulcões. Os desertos são vastos, tão quentes que a água da chuva evapora antes de chegar ao solo — ou seja, nunca chove. As geleiras são cruéis. Os mares são ferventes, corrosivos ou venenosos. As tempestades são furiosas. E esqueletos fossilizados do tamanho de cidades oferecem mais pavor aos viajantes.

Chacina é uma terra onde apenas monstros sobrevivem. Dos kobolds rastejantes aos maiores dragões, eles existem em todos os tamanhos e formas. Gigantes combatem nas montanhas, arremessando pedras do tamanho de navios. Dinossauros herbívoros lutam pela pouca água e comida, enquanto evitam ser devorados pelos carnívoros. Hidras aguardam com suas muitas cabeças escondidas nos pântanos. Trolls aterrorizam florestas e cavernas. Dragões jovens são apanhados em teias de aranhas-gigantes. Dragões antigos governam vastas extensões de território à volta de seus covis, formando grandes haréns de companheiras.

Quando se sentem cruéis, os deuses permitem que humanos e semi-humanos venham para este Plano depois de morrer. Esses infelizes vivem como nômades primitivos, sem construir cidades, pois estas jamais poderiam resistir à investida de tantos monstros. Abrigam-se em cavernas e acampamentos temporários, e combatem as feras como podem. Acabam vivendo como os antigos homens-das-cavernas.

Para os orcs, ogres, goblinóides, homens-lagarto e outras raças monstruosas, isso não é nenhum problema — pois eles nunca tiveram outro modo de vida. Algumas tribos conseguem erguer fortalezas poderosas, e até governar regiões inteiras. Xamãs de Megalokk atuam como regentes, liderando seus povos em guerras contra outros povos. Matança e pilhagem são o único modo de vida conhecido pelos povos de Chacina.

Megalokk, o Deus dos Monstros, vive na Montanha da Fúria — um vulcão ativo, cuja cratera é um pouco maior que o reino inteiro de Deheon. O vulcão fica no centro de um oceano de lava vulcânica, infestado de dragões vermelhos. No interior da Montanha da Fúria, em uma rede de túneis e câmaras, vivem os servos pessoais de Megalokk — homens-lagarto, homens-escorpião, harpias, medusas e outras criaturas horríveis que Arton nunca conheceu.

O próprio Megalokk costuma ser encontrado em uma vasta câmara, imerso em um lago de lava. Ele realmente tem muitas cabeças monstruosas, que mudam a todo momento. Quando deseja, Megalokk pode abandonar essa forma colossal e usar um corpo menor — em geral um dragão, mantícora ou algum tipo grotesco de centauro.

Pelágia

O Reino do Grande Oceano

O Plano do Grande Oceano é uma infinita extensão de água salgada. Pouco acontece acima das ondas: dias e noites normais, com clima variável — do sol cálido à tempestade bravia.

Acima das ondas, Pelágia é um mundo

de pescadores, marujos e piratas. Apesar da imensa quantidade de ilhas, as terras emersas são raras. Nenhuma ilha é grande o bastante para abrigar um reino — apenas algumas vilas, na melhor das hipóteses. Quase não há animais terrestres. Madeira e metal são artigos raríssimos. Tipicamente, navios e outras estruturas são construídos com ossos, carapaças, couro e outros produtos animais.

Ilhas flutuantes artificiais, construídas por humanos e outros povos, são muito comuns. Algumas chegam a ser gigantescas, abrigando poderosas cidadelas e fortalezas. Também há rumores sobre cidades instaladas no dorso de monstros colossais — vivos, mortos ou adormecidos —, que flutuam eternamente. Este é um ambiente brutal, de recursos escassos e difícil sobrevivência.

Abaixo da superfície, entretanto, encontramos a verdadeira riqueza do Grande Oceano. Ao contrário do que acontece nos oceanos de Arton e outros mundos, a luz do sol penetra generosa a grandes profundidades. Na maioria das regiões a água é cristalina, revelando paisagens de beleza incomparável. Florestas de algas avançam por centenas de quilômetros. Recifes de coral formam montanhas e cordilheiras. Cardumes de peixes prateados movem-se em sincronia perfeita, tão imensos que sua passagem pode levar dias.

Pelágia é o mundo das raças submarinas. Aqui eles erguem impérios, demarcam territórios e vivem em guerras constantes. Hordas de guerreiros se lançam à morte em batalhas que tingem as águas com sangue. As guerras mais duradouras são travadas entre os elfos-do-mar e as sereias — duas raças com pontos de vista totalmente diferentes sobre a posição do homem e da mulher na sociedade.

Nem só elfos e sereias povoam Pelágia. Encontramos aqui estranhas raças de homens-peixe, homens-lagosta e tantas outras, vivendo em tribos ou cidades isoladas. Além disso, muitas regiões são formadas pelas mesmas águas mágicas encontradas em certas partes do oceano artoniano, onde humanos e outras criaturas terrestres podem respirar livremente. Por essa razão, existem muitas aldeias humanas em Pelágia, e até mesmo nações! Elfos terrestres, meio-elfos, halflings, gnomos, fadas e goblinóides também são comuns, formando comunidades próprias. Anões são muito raros: aqueles que chegam a este Plano preferem tentar viver na superfície.

Embora não seja possível acender fogo e os metais sejam raros, Pelágia é rica em recursos naturais. Peixe e algas são o alimento mais comum. Coral e madrepérola são as mais populares matérias-primas. Roupas são confeccionadas a partir de couro de peixe, seda de aranha-do-mar e outros materiais. Armas e armaduras são feitas com ossos, dentes e outras partes de animais — o rostro dos peixe-espada e peixe-serra são especialmente procurados para fabricar espadas.

No entanto, Pelágia também é um Plano repleto de perigos. Nereidas estão sem-

pre à procura de novas vítimas para suas brincadeiras cruéis. Dragões marinhos acumulam tesouros em covis submersos. Grandes bandos de trolls marinhos vagam em busca de vítimas. Lagostas e caranguejos do tamanho de cidades podem emergir sem aviso do fundo onde estavam escondidos. E os profundos abismos marinhos escondem horrores com garras, mandíbulas e tentáculos que poderiam esmagar um continente. O Senhor das Profundezas, um gigantesco kraken que habita o oceano de Arton, seria considerado aqui apenas um "peixinho"...

No centro de Pelágia está o Palácio de Coral, uma estrutura tão imensa que as maiores baleias podem atravessar suas menores janelas. Ali vive o Grande Oceano, em sua galante forma élfica. Ele é servido pelos anjos-do-mar — uma raça de grande beleza, formada por humanóides com asas que também lembram nadadeiras multicoloridas. É muito raro encontrar um deles fora do Palácio, muito menos em outros Planos.

Além dos próprios anjos, o Palácio é também habitado por elfos-do-mar e sereias — ambos em eterna rivalidade, sempre tentando atrair as graças do Grande Oceano sobre sua própria espécie. Servos humanos e de outras raças também vivem no Palácio de Coral. Ele é protegido de invasores por uma guarda pessoal formada por dragões marinhos, que por sua vez comandam um exército de selakos.

Serena

O Reino de Marah

O Plano reservado à Deusa da Paz é um mundo de beleza e alegria. Uma terra para onde vão aqueles que trazem paz sincera no coração — ou aqueles que, após uma vida sofrida de ódio e violência, conquistaram o direito do descanso eterno.

As paisagens de Serena enchem o espírito de felicidade. O céu é azul, às vezes com tons rosados, e sempre adornado com nuvens algodoadas. Nunca anoitece: o sol apenas faz longos passeios pelo céu, às vezes chegando perto do horizonte para proporcionar belos crepúsculos. As chuvas são breves e suaves, apenas o bastante para produzir múltiplos arco-íris. E desde a criação deste Plano nunca se viu por aqui um único relâmpago.

O relevo é suave, plano, sem grandes montanhas, abismos e outros acidentes geográficos. Campos floridos se estendem até onde a vista alcança. Borboletas enchem o ar. Pequenos bosques abrigam milhares de pombos, canários e pássaros multicoloridos. As colinas são verdes e baixas. Os rios correm devagar. Cada praia é um pequeno paraíso. Até mesmo as poucas regiões desérticas são agradáveis, com areia macia e muitos oásis.

Um curioso tipo de terreno encontrado em Serena são as florestas de cristal. Aqui, em vez de árvores, grandes formações de cristal incolor se ramificam e cobrem grandes áreas. O cristal exerce efeitos curiosos sobre a visão, ilusões e magias baseadas em luz — elas podem ser amplificadas, anuladas ou completamente alteradas. As florestas também abrigam uma exótica fauna, com criaturas transparentes feitas de cristal. Elas são cobiçadas por seu altíssimo valor comercial, e também pela dificuldade em capturá-las — pois, em seu ambiente, são quase indetectáveis.

As terras-do-céu são outro fenômeno geográfico interessante. Estas ilhas voadoras são similares à Vectora artoniana — com a diferença de que pode-se ver grandes cristais incrustados sob cada ilha. Com certeza eles são responsáveis por sua flutuação. As ilhas maiores podem abrigar ecossistemas completos, e até cidades.

Muitos povos habitam Serena. Seus reinos são belos e prósperos, com costumes semelhantes aos de Arton — exceto pelo fato de que não há crime ou guerra. Existem agentes da lei para lidar com eventuais problemas, mas a própria índole pacífica da população local faz com que a criminalidade seja quase inexistente. As ruas são cheias de sorrisos e crianças. As cidades de Serena são como deveria ser qualquer cidade que nunca teve problemas com guerra.

Além de grandes metrópoles, Serena apresenta muitas aldeias e vilarejos pacatos, que em geral vivem da agricultura e pecuária. Também encontramos uma surpreendente quantidade de monastérios: eles acolhem monges que são procurados pelos aldeões para solucionar suas dúvidas.

A maior parte da população de Serena é formada por humanos, elfos, halflings e gnomos. Temos também muitos anões, em geral devotados à mineração e joalheria — raramente fabricam armas, exceto como peças decorativas. Centauros e fadas preferem viver nos bosques. Orcs,

ogres, goblinóides e outros humanóides monstruosos são raros, mas existem em pequenas comunidades isoladas.

Situado no centro do Plano, o Palácio da Paz é onde encontramos a Deusa Marah. A estrutura lembra uma torre de cristal que desaparece nos céus, com nuvens circulando à sua volta. Seus salões abrigam alguns dos mais belos jardins em toda a Criação, onde se banham suas servas ninfas — milhares delas vivem aqui no Palácio. Humanos, elfos e halflings também moram com Marah. Todos têm grandes asas brancas.

A cerca de um quilômetro do nível do chão, uma luz branca pode ser vista brilhando no coração do Palácio. Ali é onde vive a própria Dama Branca. Aquele que observa sua luz pessoalmente nunca mais será capaz de realizar um ato violento.

Sora

O Reino de Lin-Wu

O povo de Tamu-ra não acredita na vida eterna em outros mundos. Eles acreditam na reencarnação, no karma, no retorno a este mundo para pagar por crimes passados ou para ser recompensado por virtudes passadas. Cada alma que visita o Plano de Lin-Wu será julgada, seus atos avaliados, para que então o Deus-Dragão decida como será seu retorno ao mundo dos vivos.

O Plano de Lin-Wu é um tipo de "sala de espera" para essas almas. Suas paisagens mais comuns são formadas por vastos campos com árvores de sakura — flor de cerejeira. O vento carrega ondas de suas pétalas rosadas. Sob as árvores, milhares de pessoas pertencentes a muitas raças participam de piqueniques.

Quando uma nova alma chega a Sora, é logo recebida por um servo de Lin-Wu — em geral o espírito de um jovem monge ou uma bela mulher humana em trajes cerimoniais. O espírito oferece ao recém-chegado um bolinho de arroz, e ele é então convidado a participar dos piqueniques à sombra das cerejeiras. Ao terminar de comer seu bolinho, isso significa que os assuntos de sua encarnação anterior estão totalmente resolvidos — e a alma está pronta para retornar ao mundo em uma nova forma, escolhida por Lin-Wu com base nos atos de sua vida passada.

Embora isso pareça um processo rápido, milhares de anos podem transcorrer entre a chegada e o retorno. A passagem do tempo não é notada: os piqueniques são alegres, com muitas canções, danças e jogos. O clima é sempre agradável — um pouco frio para os padrões de Arton, mas apenas fresco para o povo de Tamu-ra.

Mas nem sempre a passagem por Sora é rápida ou feliz. Em alguns casos, o monge ou dama de quimono branco simplesmente não aparece para receber o recém-chegado. Isso significa que ele tem algum tipo de papel a cumprir aqui mesmo, no Plano de Lin-Wu. São essas pessoas e criaturas que formam a população fixa do lugar, levando suas não-vidas até o esperado momento da reencarnação.

Os campos de sakura são reservados apenas para aqueles que receberam seu bolinho de arroz. Longe desses locais encontramos grandes florestas de bambu, montanhas geladas, vulcões ativos e oceanos com muitas ilhas. A vida nessas regiões não costuma ser fácil — elas são assoladas por muitos tipos de demônios e espíritos.

Além de humanos, encontramos em Sora raças que não existem em Arton, provenientes de outros mundos. Temos os anões korobokuru, os homens-rato nezumi, os homens-macaco vanara, os hengeyokai (animais que conseguem mudar para uma forma humana) e outros. Elfos, anões, halflings e outros semi-humanos são raríssimos — muito poucos chegam a este Plano quando morrem, e menos ainda se tornam residentes.

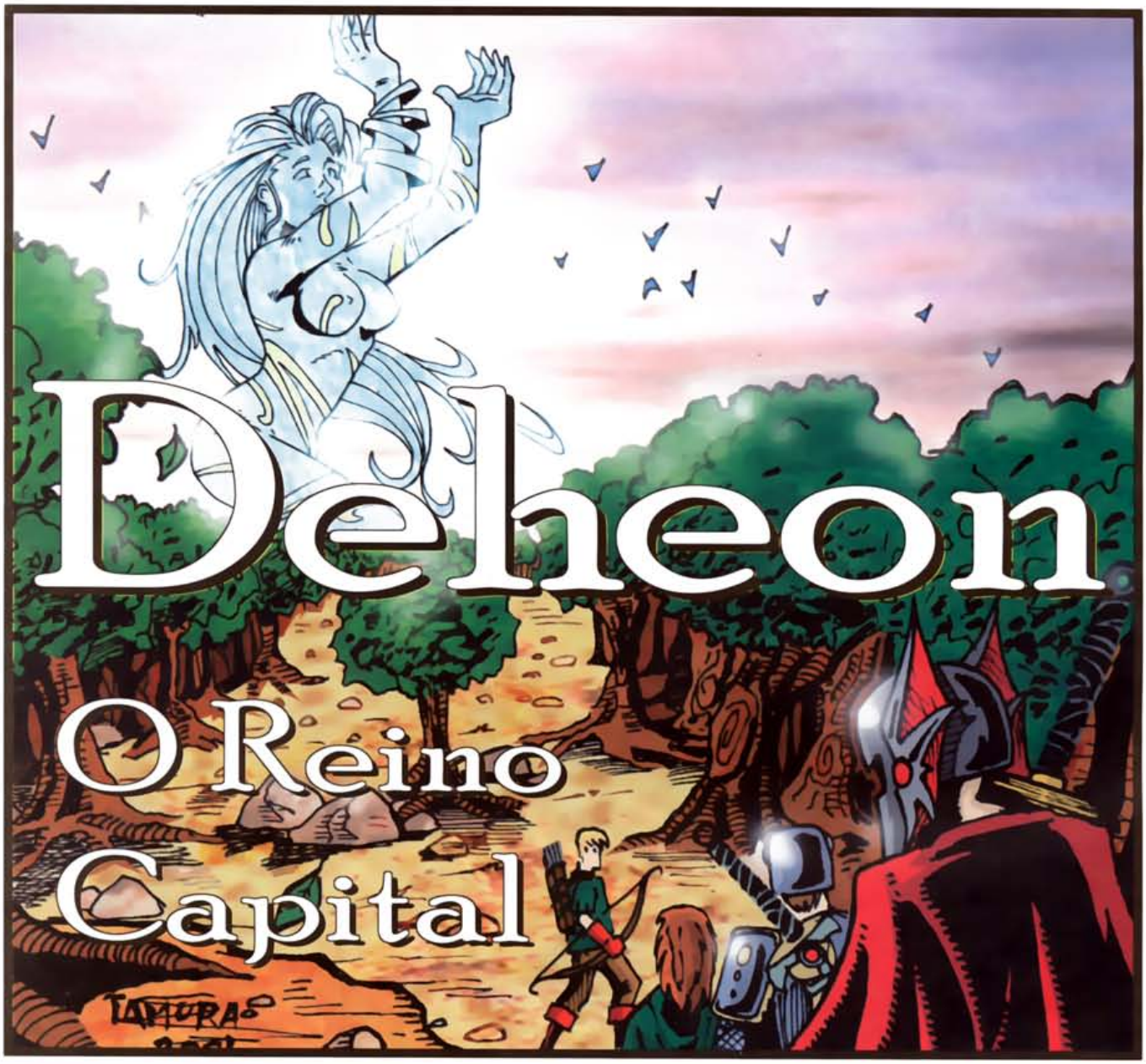
Em geral, os vilarejos e cidades de Sora são governados por um dragão. As maiores ameaças contra essas comunidades são os oni — palavra que serve para designar uma grande variedade de espíritos malignos. É comum que vastos exércitos destas criaturas avancem sobre cidades humanas.

No centro do Plano, no topo da mais alta das montanhas, encontramos a Fortaleza Takayama — onde vive o próprio Lin-Wu. Este palácio de muitos andares é habitado por milhares de monges, soldados samurai, magos shukenja e servas gueixa, todos empenhados em servir ao Deus Dragão. Muitos tipos de espíritos e animais mágicos podem ser encontrados nos jardins da fortaleza. Em geral Lin-Wu é visto em sua forma de samurai, usando armadura cor de sangue. Quando está furioso, ele se torna um dragão-serpente e pode ser observado voando em várias regiões do Plano ao mesmo tempo, pois nesta forma seu corpo mede milhares de quilômetros de comprimento.

PALADINO

As revistas TORMENTA #4 e #5 apresentaram pela primeira vez todos os reinos que formam o Reinado de Arton. No entanto, uma vez que esse assunto é vasto, muito pouco foi dito sobre cada reino. Apenas o mínimo necessário para que possam ser usados em jogo. Muito mais informações serão vistas em Reinado, nosso próximo suplemento para o mundo de Tormenta.

Até lá, para que vocês tenham uma idéia sobre o detalhamento que cada reino vai receber, apresentamos agora — na íntegra! — o reino de Deheon, exatamente como estará em Reinado.



Deheon é com certeza o reino mais bem organizado de todo o Reinado. Não é à toa. Com o próprio Rei Thormy supervisionando tudo de perto no Palácio de Valkaria, é normal que tudo siga como manda o figurino. A influência de Deheon, e principalmente de Valkaria, é grande em todo o Reinado. São os nobres da Grande Capital que lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes. E ali estão prodígios como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon, abalará todo o restante do Reinado. E não faltam problemas para ameaçar a tranqüilidade da serena regência de Thormy: os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossim; o recente incidente com os anões de Doherimm, que gerou mal estar na outrora amigável relação entre os dois povos; a recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov de Yuden (e sua fuga secreta); e a inabilidade da Academia e do Protetorado em encontrar uma solução para a Tormenta, entre outras coisas.

Ainda que as atenções do mundo estejam sempre voltadas na direção da capital Valkaria, o reino de Deheon é muito mais vasto. Abriga numerosas outras grandes cidades e imensas extensões de área selvagem, onde ainda existem feras e monstros.

História

A história de Deheon se confunde com a formação do Reinado e com os conflitos entre os próprios deuses.

Tudo começou quando três entre as vinte Divindades Maiores decidiram se rebelar contra os demais deuses e assumir o comando do Panteão. Os três foram derrotados e punidos. Um deles era Valkaria, a bela Deusa da Ambição, responsável pela criação da raça humana. Como castigo, ela foi transformada em pedra — e agora pode ser vista como uma gigantesca estátua, erguendo as mãos para o céu em súplica.

Situada relativamente perto do Istmo que Hangpharstyth, que liga Arton-Norte a Arton-Sul, a estátua foi encontrada por uma grande caravana de exilados da Grande Batalha. Reconhecendo a figura gloriosa da Deusa da Humanidade (mas sem desconfiar que se tratava da própria), os viajantes decidiram fundar ali uma cidade. Ela recebeu o nome da deusa, Valkaria — e a partir dali se iniciou a expansão humana por todo o território do Reinado. Depois de Deheon, que seria dali para sempre o reino-capital, quase duas dezenas de outros reinos formaram-se na região sul de Arton-Norte.

Entre os fatos recentes que perturbam o reino, temos a grande tensão entre Deheon e Yuden, provocadas pela recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov. A grande cidade de Villent, muito próxima à fronteira com Yuden, começa a armar-se contra um possível conflito.

Existe ainda a notícia de que Shiro Nomatsu, daimyo do bairro oriental de Nitamu-ra, teria pedido ao Rei Thormy a concessão de terras ao norte de Deheon para a formação de um reino independente — uma Nova Tamu-ra. Os nitamurenses alegam ter o direito de reerguer sua nação destruída pelo castigo da Tormenta. Mas nobres influentes dentro da corte de Deheon temem que isso seja apenas desculpa para um levante dos tamuranianos. A situação permanece tensa entre os dois povos e os habitantes de Nitamu-ra estão cada vez mais reclusos e misteriosos, o que só aumenta a desconfiança de Deheon. Mesmo temendo hostilidades de ambas as partes, Thormy examina o caso calmamente para tomar a decisão mais acertada.

Clima e Terreno

Por influência das Montanhas Uivantes, o clima em Deheon é bem mais frio no lado oeste, com incidência de estepes e florestas temperadas. O restante do território é caracterizado por planícies, colinas, florestas, lagos e rios.

Fronteiras

Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050km de diâmetro, centrada em Valkaria — mais exatamente, na grande estátua. As fronteiras foram marcadas no limite exato onde os clérigos de Valkaria perdem seus poderes. A oeste, a fronteira circular é quebrada pelas Montanhas Uivantes; uma parte delas penetra no círculo, enquanto mais ao sul o território de Deheon avança além do círculo (estranhamente, os poderes dos clérigos de Valkaria ainda funcionam nessa área mais distante). Deheon faz fronteira com Zakharov ao norte; Yuden a nordeste; Bielefeld a leste; Wynlla a sudeste; Tyrondir ao sul; Ahlen a sudoeste; e as Montanhas Uivantes a oeste.

População

4.300.000 habitantes, sendo que em algumas épocas do ano quase 2 milhões se concentram nas vizinhanças de Valkaria. Humanos (80%), elfos (5%), halflings (4%), goblins (4%), anões (4%), outros (3%).

Regente

Com certeza a figura política mais importante em Arton, o **Imperador-Rei Thormy** governa não apenas Valkaria e Deheon, mas também tem forte influência em todo o Reinado.

Quando jovem, Thormy decidiu que para ser um bom rei ele deveria antes conhecer o mundo, conviver com as pessoas comuns, entender sua natureza. Para isso ele se tornou um aventureiro e percorreu todos os cantos do Reinado na companhia de colegas heróis. Mais tarde ele retornou para assumir o trono, trazendo consigo a sabedoria conquistada em anos de aventuras.

Thormy fez muito bem em fortalecer seu espírito, pois seu reinado seria o mais conturbado em toda a história. Hoje ele enfrenta graves crises, como as assombrações no Palácio Imperial, a fuga da jovem Princesa Rhana, os rumores sobre a Aliança Negra dos goblinóides, a chegada dos refugiados de Tamu-ra, os ataques da Tormenta... felizmente, a população tem plena confiança em seu governante, pois até agora ele tem sido capaz de lidar com todos esses problemas.

Thormy é casado com Rhavana, uma guerreira amazona de Lamnor, que ele conheceu durante suas aventuras. Mulher de espírito forte, ela tem apoiado o

marido nestes dias de crise — mas a própria rainha está muito abalada com o desaparecimento da filha Rhana.

Cidades de Destaque

Valkaria (capital)

Construída à volta da gigantesca e misteriosa estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante cidade de Arton — ela é o marco zero do mundo civilizado, o centro político do Reinado.

A visão da Deusa não deixa de provocar emoções diversas em que a observa. Ela representa exatamente o espírito humano: imponente, grandiosa, mas ainda assim buscando alturas mais elevadas, desejando alcançar algo que está além. Como dizem os Clérigos de Valkaria, é esse eterno descontentamento que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e conquistar. E por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhuma outra raça. A cidade de Valkaria representa, justamente, a soberania humana.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o **Palácio Imperial**, onde reside o Imperador-Rei Thormy; a sede do **Protetorado do Reino**, os aventureiros de elite do Reinado; a **Arena Imperial**, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a **Grande Academia Arcana**, maior e mais importante instituição de ensino; **Nitamu-ra**, o bairro oriental, que reúne a maior concentração de nitamurianos após a destruição de sua ilha natal; a **Vila Élfica**, maior concentração de elfos após a queda de Lenórien, e outros lugares.

Villent

Ainda que as atenções sejam voltadas para a capital Valkaria, Deheon tem várias outras imensas metrópoles. Villent é uma delas.

Sob a liderança de um conselho composto apenas por clérigos de Valkaria, o antigo Povoado de Villent (nome que recebeu de seu fundador, o paladino Karl Villent) fica a apenas 50km da fronteira com Yuden. A cidade cresceu com a intensa mineração de ouro, prata e o comércio de peles. Hoje o lugar abriga grandes castelos e torres, habitados por alguns dos nobres mais ricos de todo o Reinado.

Além de sua prosperidade e riqueza, Villent tem como particularidade o fato de ser habitada por grande quantidade de anões — o que não chega a ser surpresa em uma cidade com tantos mineiros e joalheiros que trabalham com ouro e prata. Dois clérigos anões de Valkaria, **Helloram** e **Gyaranimm**, fazem parte do atual Conselho. Os outros membros são a paladina humana **Aurana** e o clérigo humano **Valkair.**

Com a crescente tensão entre os reinos de Deheon e Yuden, o Conselho está muito preocupado. Se uma guerra começar, Villent será o primeiro alvo dos exércitos do Príncipe Mitkov. Por esse motivo a economia local está em crise, pois a cidade tem empregado grande parte de seus recursos para armar e treinar soldados.

Gorendill

Situada no extremo oeste de Deheon, Gorendill fica à margem do Rio dos Deuses e próxima às Montanhas Uivantes, o que proporciona um clima temperado. Outrora pequena e pacata, a cidade está experimentando crescimento rápido — graças a seu novo prefeito, **Guss Nossin**, que estabeleceu uma série de novos empreendimentos comerciais. A cidade tem uma forte economia baseada no comércio de frutas locais. Segundo alguns, essa súbita prosperidade não é muito bem vista pela capital — bem como o estilo de governo independente de Guss, que dissolveu o antigo Conselho e governa sozinho. De qualquer forma, o lugar está atraindo muitas famílias e aventureiros em busca de fortuna.

Os pontos de maior destaque na cidade são a **Milícia de Gorendill**, com guardas treinados em técnicas de desarme e

imobilização; a **Taverna do Minotauro**, gerenciada pelo minotauro Biggorn; o **Conservatório Twilight,** onde pode-se aprender música com o grande bardo Mordred; e o **Cemitério de Gorendill**, que dizem ser assombrado pelo Guardião e sua horda de mortos-vivos.

Ridembarr

Uma profusão de vilarejos e cidades menores cercam a grande capital, tão minúsculos que nem mesmo constam nos mapas. Ridembarr é um dos mais conhecidos.

Apenas 50 km distante de Valkaria (cerca de seis horas a cavalo), a vila é composta por uma hospedaria e vinte ou trinta casas. A hospedaria pertence a **Deikon Heremill**, que também atua como prefeito. A vila vive de comércio e turismo, hospedando viajantes que rumam para a capital. Por sua posição elevada, da hospedaria é possível ver a gigantesca estátua da deusa ao longe.

Em Ridembarr vive um pintor recluso de nome **Grigori**, que os habitantes locais dizem ser sido vítima de uma maldição. Em seu estúdio há pinturas de criaturas estranhas que ninguém jamais viu. Sobre isso ele nada diz, mas por alguns Tibares ele pode pintar seu retrato.

Bek'Ground

Povoado modesto, 200 km a nordeste da capital, Bek'ground é pouco mais que uma rua principal cercada de grandes propriedades rurais. Típica cidadezinha artoniana, visitada por viajantes que rumam para Valkaria e pelos fazendeiros e criadores de gado das redondezas.

Próxima ao Rio da Fortitude, que deságua no Rio dos Deuses muitos quilômetros ao norte, Bek'ground foi fundada há quase 180 anos por Kyle Bek, um sacerdote de Khalmyr.

Entre suas instalações mais importantes temos a **Estalagem do Machado**, pertencente a um casal de anões; a **Casa de Mayor**, o prefeito; a **Delegacia**, onde um guerreiro veterano atua como xerife; a **Escola**, onde uma clériga de Tanna-Toh (a Deusa do Conhecimento) trabalha como professora; a **Oficina de Angus**, o ferreiro, carpinteiro, artesão e faz-tudo local; a **Igreja de Khalmyr e Valkaria**, onde também existe um cemitério nos fundos; e algumas casas de família, que aceitam hospedar forasteiros quando a pequena Estalagem do Machado fica lotada.

A Pequena Colina

Uma das maiores comunidades halflings fora de Hongari, a Pequena Colina abriga perto de 2.000 dessas criaturas, poucos quilômetros ao sul da capital. Um destacamento de soldados de Valkaria é responsável por manter a ordem, sendo os únicos humanos residentes.

A Pequena Colina fica no trajeto de quaisquer viajantes que venha para Valkaria pelo sul. Poucos deixam de aproveitar a hospitalidade halfling, relaxando em suas confortáveis estalagens, apreciando boa comida e divertindo-se em suas festas. Também pode-se comprar aqui o excelente tabaco dos halflings, que tem seu maior ponto de venda na **Tabacaria Wiseman.** O topo da colina abriga o assim chamado **Templo da Vida,** onde se louva às deusas Marah e Lena.

Selentine

A vila de Selentine fica a 150 km de Valkaria (dois ou três dias a cavalo), às margens do Rio Nerull. É bastante conhecida por seus trabalhos em vidro e cristal. Os vidreiros locais conseguem modelar vidro de forma quase sobrenatural, produzindo as mais belas e resistentes peças de Arton. Potes, frascos, jarros, copos... correm até rumores sobre um mestre vidreiro de nome **Glassard** capaz de forjar magníficas espadas de vidro, que nunca se quebram e nunca perdem o fio!

Geografia

Montanhas de Teldiskan

Embora estas montanhas sejam parte da mesma formação que reúne as Montanhas Uivantes, elas ficam dentro do território de Deheon, ocupando grande parte do território noroeste. O clima aqui não chega a ser tão rigoroso, e muitas pequenas aldeias podem ser encontradas ao longo de suas encostas. Uma vez que o terreno é ruim para o plantio, a economia local costuma ser baseada na criação de cabras, carneiros e outros animais montanheses.

As montanhas têm esse nome porque dizem ser ali o lar de Teldiskan, o Gigante Máximo. Ele é também uma divindade menor do clima. Numerosos xamãs de Teldiskan usam seu poder de prever o clima para ajudar os pastores.

As Bad'lands

Uma grande extensão na região nordeste de Deheon é tomada pelas Bad'lands (uma antiga palavra anã para "terreno ruim"). O terreno é plano, mas rochoso, contendo muitas pedras de todos os tamanhos. O plantio e a criação de gado são impossíveis, de modo que o lugar foi logo esquecido pelos fazendeiros da região.

Uma história local de Bek'ground diz que, no passado distante, os deuses se irritaram muito com um exército que passava pela região e lançaram sobre os infelizes uma gigantesca chuva de pedras! Devido à alta incidência de mortos-vivos na região, é bem possível que essa história seja verdadeira...

Colinas de Marah

Localizadas a pouco mais de 200km a leste da capital, estas colinas são assim chamadas porque, de acordo com seus habitantes, a própria Deusa da Paz teria sido vista aqui. Na forma de uma linda dama vestindo um manto de pura luz, ela surgiu durante um duelo entre dois inimigos mortais. Comovidos com a presença de Marah, esses inimigos jogaram fora as armas, fizeram as pazes, reuniram suas famílias e fundaram uma aldeia que existe até hoje.

O Rio da Fortitude, que deságua ao norte no Rio dos Deuses, nasce nestas montanhas. Além de aldeões que vivem da criação de carneiros, as Colinas são habitadas por kobolds e ogres. Estes, estranhamente, nunca atacam a aldeia.

Floresta dos Basiliscos

Esta floresta subtropical pantanosa ficou conhecida por ser habitada por basiliscos — um perigoso tipo de lagarto mágico

que pode correr sobre as águas, cuspir ácido e também transformar pessoas em pedra com seu olhar. Mas é possível que esse nome não seja merecido.

Estudiosos da Academia Arcana enviados ao local garantem que nesta floresta existe apenas o falso-basilisco — um animal idêntico, mas não mágico, incapaz de petrificar ninguém. Sua carne seria, inclusive, muito saborosa. Alguns rangers e druidas locais afirmam a mesma coisa. Mas o fato é que ninguém está disposto a correr o risco de virar estátua...

Além de basiliscos (falsos ou verdadeiros), a floresta também abriga crocodilos, serpentes de vários tipos, diabos-de-Keenn (um pequeno e feroz marsupial) e gambás.

Floresta do Troll

Atravessada pelo Rio da Fortitude, esta floresta é extremamente perigosa — habitada por trolls de várias espécies, incluindo algumas ainda desconhecidas. Até agora todas as tentativas de exterminar os monstros fracassaram. Houve até uma ocasião em que os habitantes de Bek'ground, enfurecidos, incendiaram a floresta inteira. Foi em vão: dias mais tarde as árvores haviam crescido de novo, como se por mágica — e os trolls também!

Um velho druida anão local, conhecido apenas como **Grunf**, diz que a própria floresta cresceu sobre o corpo de um troll gigantesco adormecido. Por isso as árvores regeneram rapidamente quando cortadas ou mesmo queimadas. Grunf afirma que, enquanto o Rio da Fortitude continuar alimentando as raízes, será impossível acabar com a floresta e seus trolls.

Monte Palidor

É o ponto mais elevado de Deheon, com 4.600m de altitude. Curiosamente, não faz parte de nenhum dos grandes grupos de montanhas do reino — as Montanhas Teldiskan e as Colinas de Marah. A história de sua formação é desconhecida.

Aventureiros que estiveram em Palidor relataram encontros com ogres, orcs, grifos selvagens e também possíveis sinais do covil de um dragão vermelho. Até agora esse covil não foi encontrado.

Cataratas de Hyninn

Estas quedas d'água têm uma história interessante: os Clérigos de Hyninn contam que, um dia, o Deus da Trapaça tentou pregar uma peça em Nimb — que, de acordo com alguns estudiosos, seria seu pai. Mas Nimb não apenas evitou o truque, como ainda fez o próprio Hyninn tropeçar e cair. Sua queda teria provocado a formação das cataratas.

As Cataratas de Hyninn têm quase duzentos metros de altura. Em suas proximidades existe uma grande caverna conhecida como a Caverna do Dragão, que dizem ser o covil de um imenso dragão negro. Outras histórias, contudo, afirmam que ali é a entrada de uma das passagens possíveis para o reino de Doherimm. Mesmo que isso seja verdade, apenas um guia anão qualificado poderia conduzir um grupo com segurança a partir deste ponto.

Mata dos Galhos Partidos

Esta pequena mata fica ao sul do reino, no ponto onde se encontram as fronteiras de Deheon, Ahlen e Tyrondir. É difícil viajar entre Valkaria e qualquer reino ou região ao sul sem passar por aqui.

A Mata não é habitada por monstros ou animais particularmente perigosos, mas mesmo assim oferece riscos para os viajantes desacostumados à vida silvestre. É infestada de plantas tóxicas, cobras e insetos venenosos, lobos, javalis e pequenos felinos. Os únicos moradores da região são também seus vigias: o druida **Neldor** e seu amigo **Tahndour**, um ranger elfo. Eles também conta com a ajuda de um urso marrom chamado **Teodoro** ("Teddy").

Pântano dos Juncos

Lugar de terras escuras, malcheirosas e cheias de detritos, o pequeno Pântano dos Juncos é um lugar úmido e quente.

Situado próximo à fronteira entre Deheon e Wynnla, a característica mais marcante do Pântano dos Juncos é o fato de ser habitado por todo tipo de anfíbios monstruosos: rãs gigantes, rãs mortais, sapos gigantes, sapos venenosos — e uma raça de homens-sapo tribais. No centro do pântano há um templo dedicado a Inghlblhpholstgt, o Grande Deus Sapo. O templo é vigiado pelo Catoblepas, um monstro que pode, apenas com seu olhar, transformar suas vítimas em homens-sapo.

Outros Pontos de Interesse

Ruínas de Tolian

A Floresta dos Basiliscos esconde uma torre imensa que teria pertencido a Tolian, um dos maiores magos de Arton. Aqui ele teria desenvolvido grande parte das magias e rituais que conhecemos. Hoje, suas ruínas atraem grande quantidade de aventureiros que tentam descobrir antigos e preciosos segredos do mago.

As Ruínas são protegidas por pequenos grupos de gárgulas, que patrulham as vizinhanças e também o interior. Fala-se também sobre um bando de harpias que ocupa a torre principal. Até agora nenhum grupo relatou encontros com o próprio Tolian ou seu fantasma — mas essa é uma grande possibilidade, pois ninguém sabe ao certo como ele teria morrido.

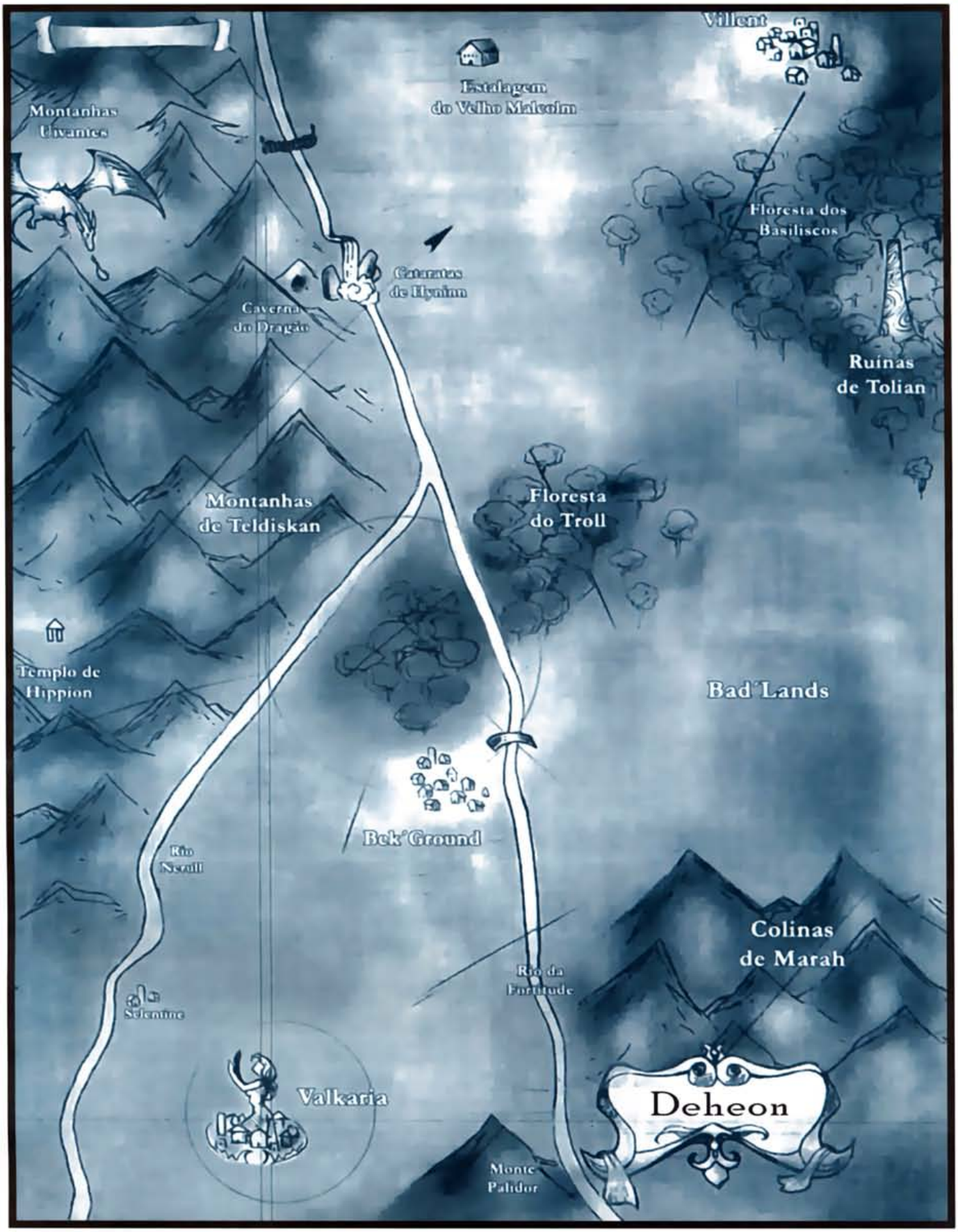
Templo de Hippion

Hippion é um antigo deus bárbaro dos cavaleiros e amazonas. Hoje em dia essa divindade menor é venerada apenas no reino de Namalkah — mas houve uma época, antes da colonização, em que todo o território do Reinado era habitado por bárbaros nômades. Naquela época, Hippion era um deus muito mais popular.

Embora os antigos bárbaros não fossem conhecidos por suas construções, existe um antigo templo dedicado a Hippion em meio às Montanhas de Teldiskan. Parece pequeno e modesto, de arquitetura simples — mas ele na verdade esconde a entrada de um profundo labirinto de túneis. Ninguém tem idéia do que poderia existir lá embaixo.

Estalagem do Velho Malcolm

Figura estranha, o Velho Malcolm. Gastou todas as economias de uma vida e


Vilent
Estalagem do Velho Malcolm
Montanhas Uivantes
Floresta dos Basiliscos
Cataratas de Hynnn
Caverna do Dragão
Ruínas de Tolian
Montanhas de Teldiskan
Floresta do Troll
Templo de Hippion
Bad´Lands
Bek´Ground
Rio Neuil
Colinas de Marah
Rio da Fortitude
Silenine
Valkaria
Deheon
Monte Palidor

construiu uma estalagem muitos quilômetros longe de qualquer cidade, no meio de parte alguma, perto da fronteira norte com Zakharov. Nenhuma estrada ou rota comercial passava por ali. Diz a lenda que Malcolm morreu lá mesmo, esperando durante anos que um cliente aparecesse.

Hoje a estalagem está em ruínas. Mas, se você entrar, será recebido alegremente pelo Velho Malcolm — agora um pouco mais velho e um pouco mais morto, mas ainda assim um bom estalajadeiro!

Guildas e Organizações

O Protetorado do Reino

É verdade que muitos heróis poderosos vagam pelo mundo — mas, como equipe, praticamente nenhuma força de combate supera o Protetorado. Conhecido como o grupo de heróis mais poderoso de Arton, ele reúne aventureiros de confiança designados para cumprir as missões mais importantes e perigosas. Todo jovem aspirante a herói sonha em fazer parte desse valoroso grupo.

O Protetorado teve várias formações ao longo de sua história. A primeira equipe, fundada no ano de 1364, era formada pelos colegas do próprio Rei Thormy — antes de sua coroação, quando este retornava de uma vida de aventuras para assumir o trono. A atual formação conta com o guerreiro **Arkam Braço Metálico**, o líder; **Allieny**, guerreira meio-elfa; **Julian**, mago de combate; **Maerthenim**, guerreiro anão; **Selena Certeira**, arqueira; **Thierry**, o espião louco; **Stronghold** e **Balestra**, os irmãos gigantes; e o **Grande Raptor**, um homem-lagarto vindo de outro mundo.

É comum que heróis poderosos sejam convidados pelo Protetorado para participar de missões de alto risco — ou, mais raramente, para se tornar membros efetivos. Em geral, qualquer sobrevivente de uma missão recebe esse convite (é raro que, em qualquer missão do Protetorado, todos os membros retornem com vida). Às vezes um membro também pode comandar um grupo de aventureiros menos experientes em missões mais moderadas.

A Academia Arcana

É a maior instituição do Reinado dedicada ao estudo e ensino da magia. Ela abriga as mentes mais brilhantes de Arton, os maiores estudiosos da magia e temas relacionados, como criaturas mágicas, artefatos, deuses e outros. Alguns dos mais ilustres magos e acadêmicos lecionam lá.

Sob o comando de **Talude**, o Mestre Máximo da Magia, a Academia não serve apenas para educar magos. Ela atua como um importante centro de estudos sobre qualquer evento ou fenômeno inexplicável, oferecendo "acessoria científica" ao Rei quando surge alguma ameaça desconhecida. No momento, grande parte de seus recursos destina-se a desvendar as áreas de Tormenta.

A Academia foi fundada em 1095, em um pequeno semiplano oferecido a Talude por seus amigos gênios. Ela é acessível através de portais secretos em Valkaria e algumas outras cidades, inclusive em outros reinos.

Os Patrulheiros da Deusa

Uma das maiores ordens de cavaleiros de Deheon reúne cerca de seiscentos cavaleiros, clérigos e paladinos de Valkaria. Liderados pelo paladino **Jeremias Hallegor**, eles são encarregados pelo governo do reino de proteger as fronteiras contra qualquer ameaça.

Os Patrulheiros se revezam na tarefa de ocupar postos de fronteira e cavalgar toda a sua extensão, circulando o reino muitas vezes, e cuidando dos marcos que assinalam o fim de seu território. Esses marcos são grandes pilares de mármore, tendo no alto uma pequena réplica da estátua de Valkaria.

Os Patrulheiros provam sua coragem vivendo no limite, perto do ponto exato onde seus poderes terminam. Sua tarefa é prevenir crimes dentro de Deheon: sua jurisdição vai exatamente até a linha da fronteira — e eles nunca perseguem fugitivos além desse ponto.

A Guilda dos Gladiadores

Apesar do nome, esta poderosa guilda não é formada por gladiadores, e sim por seus empresários. Eles administram todos os torneios realizados não apenas na Arena Imperial, mas também em outras arenas menores.

Publicamente, a Guilda dos Gladiadores mostra-se uma organização respeitável, devotada ao esporte e entretenimento. Mas essa fachada esconde uma infinidade de negócios sujos, incluindo contratos de semi-escravidão, lutas forjadas, apostas ilegais, co-

mércio de criaturas raras e até torneios de rua secretos, muito mais violentos que qualquer combate de arena.

Um dos comandantes da Guilda é **Alfradan Girard** — ou "Al", como é mais conhecido no círculo das lutas de arena. Ele é também o empresário pessoal de ninguém menos que **Loriane**, a famosa estrela meio-elfa. A Guilda tem em Loriane seu investimento mais lucrativo. Ainda que ela própria não saiba disso, quase todas as suas lutas são arranjadas para que ela nunca seja derrotada — e, caso isso ocorra, logo virá uma gloriosa revanche. O mais comum é que seus oponentes sejam subornados ou ameaçados para que entreguem a luta. Aqueles que se recusam podem ser vítimas de magias paralisantes ou dardos envenenados bem no meio do combate...

A Sociedade da Noite Eterna

Acredita-se que esta sociedade secreta esteja sediada em Valkaria, mas suas centenas de membros já foram vistos atuando em vários outros pontos de Deheon e além. Eles são cultistas de Tenebra, a Deusa das Trevas.

A Sociedade abriga uma espantosa variedade de pessoas e criaturas: clérigos de Tenebra, necromantes, magos elementalistas das Trevas, elfos, anões, licantropos, até mesmo fantasmas e vampiros — mas nenhum humano. Pelo menos, nenhum humano vivo...

A Sociedade é liderada por **Jasmira**, uma vampira sacerdotisa de Tenebra. Esta poderosa clériga acredita que o comando do mundo não cabe aos humanos, como os devotos de Valkaria acreditam, mas sim às criaturas da noite. Muitos outros seguidores da Deusa das Trevas compartilham de sua visão.

Jasmira acredita ter descoberto um antigo ritual mágico que, executado corretamente, vai impedir que o sol volte a nascer — tornando a noite eterna. Ela envia seus devotos em missões por todo o Reinado para que encontrem os itens necessários à realização do ritual. Todos os Membros da Sociedade trazem uma estrela negra tatuada em alguma parte do corpo.

Divindades Principais

Tendo a estátua de **Valkaria** como marco central, e uma vez que as próprias fronteiras do reino foram marcadas no ponto onde termina o poder de seus clérigos, naturalmente a Deusa da Humanidade é a divindade mais cultuada em Deheon. Aqui encontramos grande quantidade de clérigos e paladinos desta deusa. Esse fato também estabelece, dentro do Reinado, a supremacia da raça humana sobre todas as outras.

Khalmyr é o segundo deus mais cultuado no reino, sendo que seus clérigos e paladinos são legítimos representantes da lei. Como centro do mundo civilizado, Deheon conta também com grande quantidade de devotos de **Tanna-Toh.**

São comuns clérigos e paladinos de Azgher, Glórienn, Hyninn, Keenn, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb, Thyatis e Wynna. Seguidores de Allihanna, Grande Serpente, Megalokk e Tenebra são incomuns, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Cultistas de Leen (Ragnar) e Sszzaas são muito raros, mencionados apenas em rumores.

Encontros

A incidência de monstros e feras em Deheon é muito pequena, tornando esta região uma das mais seguras de Arton. Ainda assim, as longas estradas que ligam as cidades podem reservar surpresas ao viajante incauto.

Assaltantes goblins e gnolls são a ameaça mais comum. Muitas vezes sob o comando de um hobgoblin, ogre ou mesmo um humano, esses bandos atacam vítimas que estejam em menor número ou que pareçam inofensivas. Os alvos mais visados são viajantes solitários ou comerciantes sem escolta. Grupos de aventureiros raramente serão molestados.

As áreas selvagens de Deheon abrigam algumas feras territoriais, como lobos, panteras e ursos, que podem atacar aqueles que invadem seu território. Também são comuns encontros com pequenos grupos de kobolds e caçadores centauros. Em geral, basta a presença de um ranger experiente para evitar incidentes mais graves.

Longe de rotas comerciais, numerosas montanhas, florestas e pântanos podem abrigar esconderijos de jovens dragões, quimeras, mantícoras, gigantes, mortos-vivos e outros monstros.

Aventureiros

Deheon apresenta grande número de aventureiros ligados a ambientes urbanos. Entre os guerreiros temos grande quantidade de soldados, guardas, cavaleiros, capangas, gladiadores, mercenários e caçadores de recompensa.

Bardos e ladrões de todos os tipos podem ser encontrados em Deheon — especialmente nas grandes cidades, onde preferem atuar. Em menor número, podemos encontrar bardos errantes e ladrões de beira de estrada.

Usuários de magia são extremamente comuns. Apenas o reino de Wynnla supera sua população de magos. Clérigos também são freqüentes. Praticamente não há cidade ou vila de Deheon sem pelo menos um mago e um clérigo residentes.

Graças a Nitamu-ra, Deheon tem grande número de aventureiros ligados à cultura oriental: samurais, ninjas, monges, artistas marciais e magos wu-jen.

Rangers, druidas e xamãs são pouco comuns, mas não chegam a ser raridade — lembrando que existem vastos territórios selvagens entre as cidades. Bárbaros, no entanto, são muito raros.

Personagens Nativos

Personagens jogadores nascidos e criados em Deheon gozam de certos privilégios. Sendo este um reino muito rico, eles começam com +20% de seu dinheiro inicial.

Além disso, dentro das fronteiras de Deheon, qualquer humano (apenas humanos) nativo do reino pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida (com 0 PVs ou menos) recupere 1 PV. Essa prece tem apenas 1 chance em 6 de funcionar (1 em 1d6) e, uma vez que a deusa atenda, só poderá ser usada de novo após três meses.

PALADINO

O Necromante Responde

escreva para Revista TORMENTA · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Saudações da Academia Arcana, ilustres leitores. Este que — apesar de tudo — continua respondendo suas cartas e e-mails é Vladislav Tpish, mago necromante e devoto de Madame Tenebra e Lady Wynna.

Um dia destes recebi a notícia um tanto estranha de que a revista TORMENTA seria interrompida por tempo indeterminado. Acreditei, então, que receberia merecidas férias. Estava errado, pois esqueci completamente que um "tempo indeterminado" pode ser bastante curto...

Vocês não acham que 5 pontos é muito pouco para iniciar uma campanha?

Bem, a TORMENTA continua. Acredito que agora, aliada a uma nova linha de suplementos — como o recente **Manual do Aventureiro** e o iminente **Reinado** —, a revista terá uma periodicidade mais irregular. No entanto, ela avança irredutível como a própria Tormenta que lhe deu nome.

Hmm... devo dizer que é uma analogia deveras perturbadora...

Símbolos Sagrados

Well, galerinha, sei que o assunto nem é mais tão fresco (ÊEEEPA!!) mas de qualquer maneira vou dar umas opiniões sobre o ***Manual do Aventureiro.***

Li agora há pouco o dito cujo (mas não comprei; vantagens de morar perto de um Fran's Café). O que posso dizer? Muito bom. Ok, é quase inútil para veteranos, mas para iniciantes é uma mão na roda (ÊEEEPA!!!). Além disso, vem com muitos adicionais de "sabor ao cenário".

MAS encontrei alguns bugs (poucos):

1) *Na descrição do Pacificador é dito que o símbolo de Marah é uma rosa branca (quê???). Mas na descrição do Clérigo e Paladino de Marah, o correto é mencionado (uma pena sobre um coração).*

2) *Finalmente foram revelados os símbolos sagrados de Tenebra e Tanna-Toh. Mas, de qualquer modo, o símbolo de Tanna-Toh conflita com aquele que estava implícito nos textos do Panteão (uma vela, gravada na porta para a sala do Helladarion).*

3) *Faltou dizer os símbolos de Valkaria e Megalokk.*

4) *Outro símbolo conflitante com o material oficial é o de Hyninn, descrito como uma adaga sobre uma máscara (nada original), sendo que o oficial é uma raposa.*

5) *O símbolo de Wynna foi "ligeiramente" modificado para suportar a versão da HA#24: anteriormente um anel de ouro com um rubi incrustado, agora se tornou um anel de ferro "genérico". Erro ou patifagem?*

Jamil Kastrock Ronzicaid Crinos Ronfred Yts, o único kender de Arton, e-mail

Muitíssimo agradecido por suas opiniões sobre este suplemento tão importante para o mundo de Arton, bom Jamil. Agora, suas respostas:

1) A rosa branca também é um símbolo de Marah, mas este é usado especificamente pela ordem dos Pacificadores. Clérigos e Paladinos usam a pena sobre o coração.

2) O correto símbolo sagrado de Tanna-Toh mostra um rolo de pergaminho e uma pena se cruzando.

3) Servos de Megalokk em geral exibem como símbolo sagrado uma garra, presa, chifre ou outra arma natural. Também é comum que usem a figura de um dragão ou outro monstro. O atual símbolo de Valkaria corresponde à imagem da própria deusa, na posição em que é representada pela estátua.

4) Ambos são corretos. (Evidente que esse símbolo não é original; com certeza o Deus dos Ladrões ROUBOU de algum outro deus, ora!)

5) Não compreendo. A edição #24 de HOLY AVENGER não diz absolutamente nada sobre os anéis usados pelos devotos de Wynna. Note também que as mãos de Talude nem mesmo aparecem, ocultando o anel. Este pode ser mesmo de ouro com um rubi (para aqueles com melhores condições financeiras) ou de ferro.

O Bufão

Oi, Zentêêê!!! Não, não é a Niele quem fala (mas ainda vai ser, pelo menos na imitação), e sim um antigo bobo-da-corte do Rei Thormy de Deheon, Eron Sweetheart de Petrynia, halfling de nascimento, bardo e (principalmente) bufão de vocação.

Depois de passar algum tempo no Circo dos Irmãos Thiannate, e após ter abandonado os serviços do meu Mui Estimado Imperador-Rei Thormy (sim, eu consegui fazer Vladislav Tpish rir! E

isso não é fácil! Detalhes para uma outra missiva), resolvi acompanhar um grupo de aventureiros. Entre eles havia um Mago Planar que me emprestou o recente ***Manual do Aventureiro.***

Achei fantástico, juro por Jarkandor, Nimb, Tanna-Toh e Lena! Bem diagramado, fácil de ler e com quilos e quilos de kits para ***3D&T.*** *Mas algumas dúvidas me bateram o peito e por isso resolvi escrever essa missiva:*

1) *A regra de só permitir que personagens de 5 pontos adotem kits não poderia ser revogada? Afinal de contas, os kits são como Vantagens Únicas, que em geral só podem ser combinadas com outras Vantagens Únicas raciais (Elfo, Centauro, Goblin...). Portanto, não vamos ver um combo tão absurdo quanto um Artista Marcial/ Berserker/ Clérigo de Keenn ou um Pistoleiro/ Baloeiro/ Engenhoqueiro Goblin!*

2) *Seria demais pedir por regras sobre como criar novos kits? Uma sugestão: poderia seguir-se o esquema* ***GURPS*** *(somar os bônus de atributos, vantagens e perícias raciais e subtrair as desvantagens e peculiaridades).*

3) *Uma dúvida quanto ao Antipaladino: ali diz que ele sempre retorna à vida. Isso também ocorre caso ele seja morto pelo próprio paladino que devia corromper?*

4) *Kits que oferecem imunidade ao medo valem contra todas as formas de medo, ou há exceções? Algumas formas de medo muito "alienígena" (digamos, a visão de demônios da Tormenta) não causariam medo mesmo nesses casos?*

5) *Gostaria de sugerir um poder especial para o Bufão: caso seja bem sucedido em um teste de H-1, ele é capaz de acalmar pessoas que estejam padecendo de males e permitir um teste de Medicina +2 para qualquer médico ao redor (como aquele tal Patch Addams fazia!).*

Que Nimb sempre esteja de bom humor para vocês, e que ele sempre role sucessos decisivos para vocês. E que Tanna-Toh proteja-os sempre.

Eron Sweetheart, Bufão, e-mail

Fez-me rir?! Não consigo lembrar da última vez em que isso aconteceu. Exceto, claro, naquela ocasião em que um halfling extremamente irritante desapareceu sob as garras de um bando de esqueletos... oh, percebo! Era você? Vejo que sua ressurreição foi bem sucedida.

1) Qualquer regra de qualquer jogo de RPG pode ser revogada ou alterada pelo Mestre, caso ele acredite ser adequado. Mas, no caso dos kits, essa não seria nossa recomendação. Um dos objetivos dos kits é justamente provar que personagens fracos podem ser interessantes, desde que estejam ligados a boas idéias ou histórias.

2) Wynna e Tenebra! Você tem 160 kits em mãos, e ainda deseja MAIS?! Você talvez seja um halfling, mas está dando razão aos Clérigos de Valkaria quando dizem que ser humano é sempre desejar mais do que se tem. Oh, bem... uma fórmula para criar kits não deixa de ser boa idéia. Vamos dar tratos à bola e pensar em algo assim.

3) Nesse caso ele também retornaria. A única coisa que pode destruir definitivamente um Antipaladino é a morte de seu Paladino-alvo.

4) Imunidade ao medo oferecida pelos kits vale contra todas as formas de medo, a menos que seja especificado o contrário. Por exemplo: "a visão desta criatura provoca o efeito da magia Pânico mesmo em personagens e criaturas normalmente imunes ao medo."

5) Hmm... pessoalmente, não acredito que o riso tenha qualquer poder curativo eficaz. Mas você poderia adotar essa regra opcional em sua própria campanha.

Babação

Apesar de não gostar muito dessa babação em cima de Tormenta e esses NPCs ridículos, e um excesso de ***3D&T****, vocês fazem um grande trabalho.*

Só gostaria que não glorificassem tanto suas criações, como o Paladino. Vocês fazem alguns NPCs legais. O conceito de Arsenal, por exemplo, é ótimo. Mas o exagero os torna ridículos. Não é preciso ser imortal para dar trabalho. NPCs assim parecem desenhos animados para crianças, em que não importa o quanto você seja forte ou esperto, o Esqueleto sempre foge, o Papa-léguas sempre escapa, o Jerry sempre ganha do Tom...

Meus amigos preferem que seus esforços na criação de um PC tenham importância. É f... jogar sabendo que de qualquer maneira você é um nada. Mas vocês não precisam e nem vão se importar com isso mesmo.

De qualquer maneira, parabéns! E suas resenhas sobre lançamentos e animes são ótimas.

Pracoc, e-mail

Antes de mais nada, aceitamos com alegria seus cumprimentos. Mas devo dizer que não é justa a maneira como sugere que nossas criações sejam "glorificadas".

Todos os cenários de RPG têm NPCs poderosos, invencíveis, que são desafio muito além das capacidades de qualquer personagem jogador. Esse fato é irrefutável. Isso, no entanto, não os torna "exagerados" ou "ridículos".

O Antipaladino também retorna à vida caso ele seja morto pelo próprio paladino que devia corromper?

Usando essa argumentação, poderíamos dizer que o excelente **Ravenloft** é "exagerado" porque lá estão Strahd, Azalin, Lord Soth e dezenas de outros darklords que NÃO podem ser derrotados por aventureiros, não importando seu poder. Ou podíamos dizer que o Mundo das Trevas de **Vampiro** é "ridículo" por culpa de seus Antediluvianos, tão poderosos que os outros vampiros nem mesmo podem sonhar em vencer. Ou ainda dizer que **Star Wars RPG** é um jogo horrível porque seu personagem jogador recém-criado é "um nada" se comparado a Darth Vader. No entanto, nenhuma dessas afirmações seria verdadeira.

Se você acha desanimador construir um personagem apenas porque existe naquele mundo alguém mais poderoso, não posso dizer que seja uma atitude digna de elogios.

Fãzoca do Vlad

Lindo, tesão, bonito e gostosão!!! Aiiiiiii!!! Vladislav, você é o necromante mais fofo que encontrei!!! Se quiser casa, comida e roupa lavada, fale comigo (se bem que isso não faz meu gênero...).

Vamos deixar de bobagem e ir ao que interessa:

1) *Graças a dois acertos críticos, domei uma cachorinha — Lulu, a coisa mais kawaii. Por seu tamanho, ela geralmente serve de meio de transporte para meu grupo. A questão: ela seria uma Aliada ou uma montaria?*

2) *Vocês não acham que 5 pontos é muito pouco para iniciar uma campanha?*

3) *As chances de sobrevivência são mínimas, uma vez que os PVs não aumentam (ou estou equivocada quanto a isso?) e o Mestre do jogo é um carrasco.*

4) *Quais são as Vantagens e Desvantagens de um elfo negro?*

5) *Existe em Arton uma sociedade de amazonas? Se existir, em que reino ela fica?*

Bom, a dor do parto é grande, mas tenho que partir. Vladizinho querido, pense na minha pro-

posta, tá? Um b-jão!

Marion "Ktapof" (o som de meu cajado caindo na cabeça dos atrevidinhos, o que fazer com fama, né?), e-mail

Eu poderia ser clérigo de mais de um deus, sem ser do Panteão?

Hmm... ora... deveras... digo... bem, devo concordar que devemos deixar de bobagem e ir ao que interessa:

1) Depende. Se esse fato ocorreu durante uma aventura, depois que os personagens já haviam sido criados, então isso não faz diferença. Sua... hã... Lulu será uma aliada e também uma montaria. Mas se quiser possuir essa Lulu durante a criação do personagem, então deverá pagar pontos por Aliado.

2) A vida de um aventureiro novato não é assim tão simples quanto muitos pensam. No início, eles devem procurar desafios menores (minha recomendação pessoal seriam kobolds, goblins, slarks, esqueletos e zumbis) ou tentar soluções não violentas para ganhar experiência, melhorar suas habilidades e então tentar coisas mais perigosas.

3) Isso talvez não tenha ficado claro: os kits apresentados no Manual do Aventureiro apresentam um valor determinado de Pontos de Vida. Esse valor deve ser multiplicado por sua Resistência para chegar ao total de PVs. Um Bardo com R3, por exemplo, terá 6 PVs (3x2). Portanto, se você aumentar sua Resistência, os PVs aumentam na mesma proporção.

Quanto a seu Mestre ser um carrasco, Mestres deveriam oferecer desafios equilibrados para os aventureiros — e não simplesmente matá-los. Se vocês não conseguem sobreviver às aventuras, sugiro que escolham outro Mestre.

4) Não existe essa raça em Arton. Pelo menos, não até onde sabemos.

5) Não há dúvida de que existem amazonas em Arton, pois a própria Rainha Rhavana é uma delas. Há rumores de que uma sociedade amazona se esconde na floresta a sudeste do continente de Lamnor.

Quero a Morte Estelar

1) *Em uma luta corpo a corpo, se você usar PdF, há teste? E se, por exemplo, eu estiver segurando a cabeça de um inimigo e colocar um revólver (PdF) na boca do inimigo? Ainda faço teste pra acertar?*

2) *Eu poderia ser clérigo de mais de um deus, sem ser do Panteão?*

3) *Somente Wynna pode me ensinar a magia Morte Estelar?*

Caterpie da Cabeçona, a coisa das espinhas, Natal/RN

1) Ataques contra inimigos paralisados (ou impossibilitados de se mover por qualquer razão) sempre acertam, a menos que exista alguma outra condição dificultando o ataque (uma grande distância, por exemplo). Tudo depende da decisão do Mestre. Na situação que você descreve, suponho que o acerto seria automático. Mas diga, o que seria um "revólver"?

2) Não.

3) Sim, somente a própria Deusa da Magia poderia. E pode ter certeza de que ela NUNCA fará isso (a menos que seu Mestre tenha perdido totalmente o juízo).

Que Bando de Fracotes!

Caro Vladislav, venho a você pedir suplicante que apresente as fichas corretas em ***3D&T*** *dos esqueletos e goblins apresentados na aventura "O Caminho para Doherimm" (TORMENTA #7), pois creio que ambas estão incorretas.*

Os esqueletos, possuindo Armadura Extra, deveriam ter um valor de Armadura acima de 0. E como goblins podem lutar possuindo F0 e PdF0?

Se não for pedir demais, também queria que fizessem uma matéria sobre os elfos-do-céu e regras para seu uso como NPCs e, se possível, como personagens jogadores. E não venha dizer que eles não existem, pois são mencionados em ***Tormenta 3E.***

Diego "Jospan" Marçal Medeiro, Brasília/DF

Os dados sobre esqueletos e goblins apresentados na referida aventura estão corretos. Ocorre apenas que TODOS os esqueletos possuem Armadura Extra (corte, perfuração), mesmo que ela seja ineficaz no caso daqueles esqueletos mais fracos (bem diferentes daqueles que EU costumo produzir, muito mais resistentes e limpos...).

Quanto aos goblins, um ataque feito com Força ou PdF 0 sempre vai provocar 1 ponto de dano. Note que eles são adversários muito fracos, próprios para desafiar aventureiros iniciantes.

Sua sugestão sobre uma matéria tratando exclusivamente dos elfos-do-céu é deveras interessante. Tenho certeza de que podemos discutir fatos fascinantes sobre tais criaturas. Vamos pensar sobre ela. Por enquanto, para **3D&T**, você pode usar elfos-do-céu simplesmente combinando a Vantagem Única Elfo com Levitação.

Não deixe o dragão fugir! Complete sua coleção!

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849 2266 • 3849 1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos correios.

As primeiras edições da DRAGÃO BRASIL

DB #1 a #49 • R$ 2,00 cada

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO!

Edição comemorativa. Acompanha a primeira edição do livro básico de TORMENTA

DB #50 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento PANTEÃO

DB #54 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento TEMPORADA DE CAÇA

DB #58 • R$ 2,90

Edição comemorativa. Acompanha o MANUAL 3D&T

DB #60 • R$ 6,00

As edições mais recentes da DB

DB #51 a #59 • R$ 4,00 cada*

DB #61 a #77 • R$ 4,90 cada

DB #78 • R$ 5,50

***exceto as edições #54 e # 58**

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:

DRAGÃO BRASIL	
SP/Interior	**R$**
1 revista	1,75
2 a 8 revistas	3,50
9 a 25 revistas	4,50
Outros Estados	**R$**
1 revista	2,00
2 a 8 revistas	4,00
9 a 25 revistas	5,00

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (Edições 1 a 5, 7, 8, 10, 12 e 14 a 17)	
SP/Interior	**R$**
1 a 4 revistas	1,75
5 a 13 revistas	4,40
Outros Estados	**R$**
1 a 4 revistas	2,00
5 a 13 revistas	5,10

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (Edições 6, 9, 11, 13, 18, 20, 21 e 22)	
SP/Interior	**R$**
1 revista	1,75
2 a 6 revistas	4,40
Outros Estados	**R$**
1 revista	2,00
2 a 6 revistas	4,75

Quero receber as edições: ____/____/____/____/____/____/____/____/____/____/____/____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

DRAGÃO BRASIL

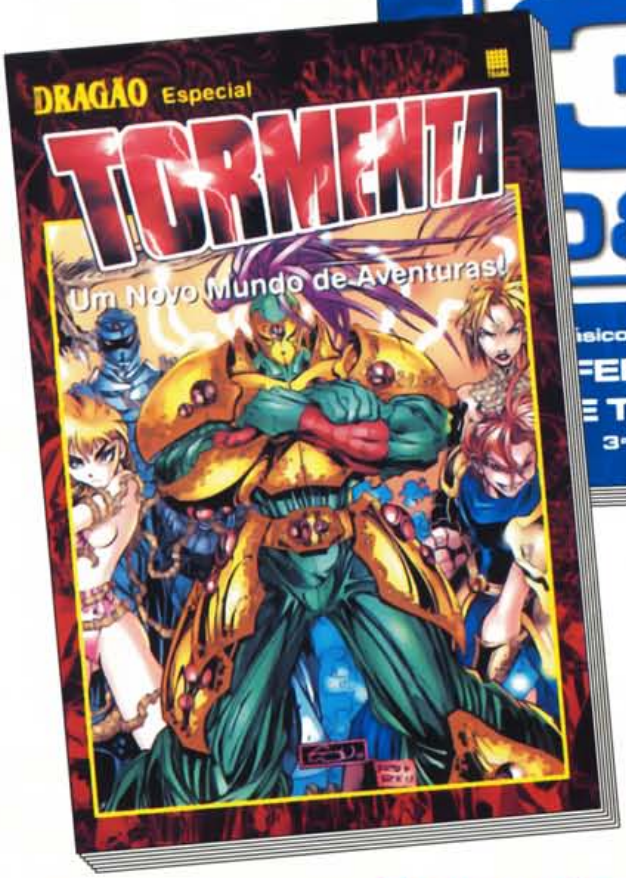
Combo!

Manual 3D&T

Livro básico completo para jogar RPG em estilo mangá/anime

Manual do Aventureiro

160 tipos de heróis e vilões para o jogo 3D&T



Tormenta

O mundo de Arton como cenário de campanha para o jogo 3D&T

Procure nas bancas ou peça diretamente à Trama Editorial pelo fone (11) 3849-2266